THÁNG 12.2006 SỐ 37
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG PHỐ HỒ CHÍ MINH CHUYÊN SAN GAME GIẢI TRÍ

14 NĂM Thế Giới Vi Tính - PC World VN

Thế Giới Game

MÙA BÃO GAME

TẶNG POSTER 2007

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG Tr.75

Giá: 9800 đồng

ĐỪNG BỎ LỠ CƠ HỘI NHẬN PHI VÂN THẦN MÃ...

Võ Lâm Truyền Kỳ

Sóng Hà Xa Tắc

www.volam.com.vn

Nhiệm vụ Phi Vân

25/11/2006 - 08/01/2007

Hãy đăng ký tài khoản mới để tham gia

CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG

Cấp độ 60 nhận : Nhẫn, Ngọc Bội, Dây chuyền (Item xanh 4 option)

Cấp độ 90 nhận : Vũ khí theo đúng môn phái của người chơi (Item xanh 6 dòng option)

Cấp độ 100 nhận: "PHI VÂN THẦN MÃ" (Ngựa cấp 100 : Tốc độ + 100%: Thể lực + 1000: Sinh lực + 400: Né tránh + 200)

Mọi chi tiết xin xem tại website www.volam.com.vn

Tặng 1000 CD SHXT
cho 1000 bạn gửi email
đăng ký thông tin: Họ tên, giới tính
năm sinh, email, số điện thoại
liên lạc sớm nhất về địa chỉ email
mkt_service@vinagame.com.vn

Bản quyền trò chơi thuộc công ty KINGSOFT, công ty VinaGame và VDC phát hành độc quyền tại Việt Nam

VinaGame KINGSOFT VDC

THÁNG 12.2006 - SỐ 37

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

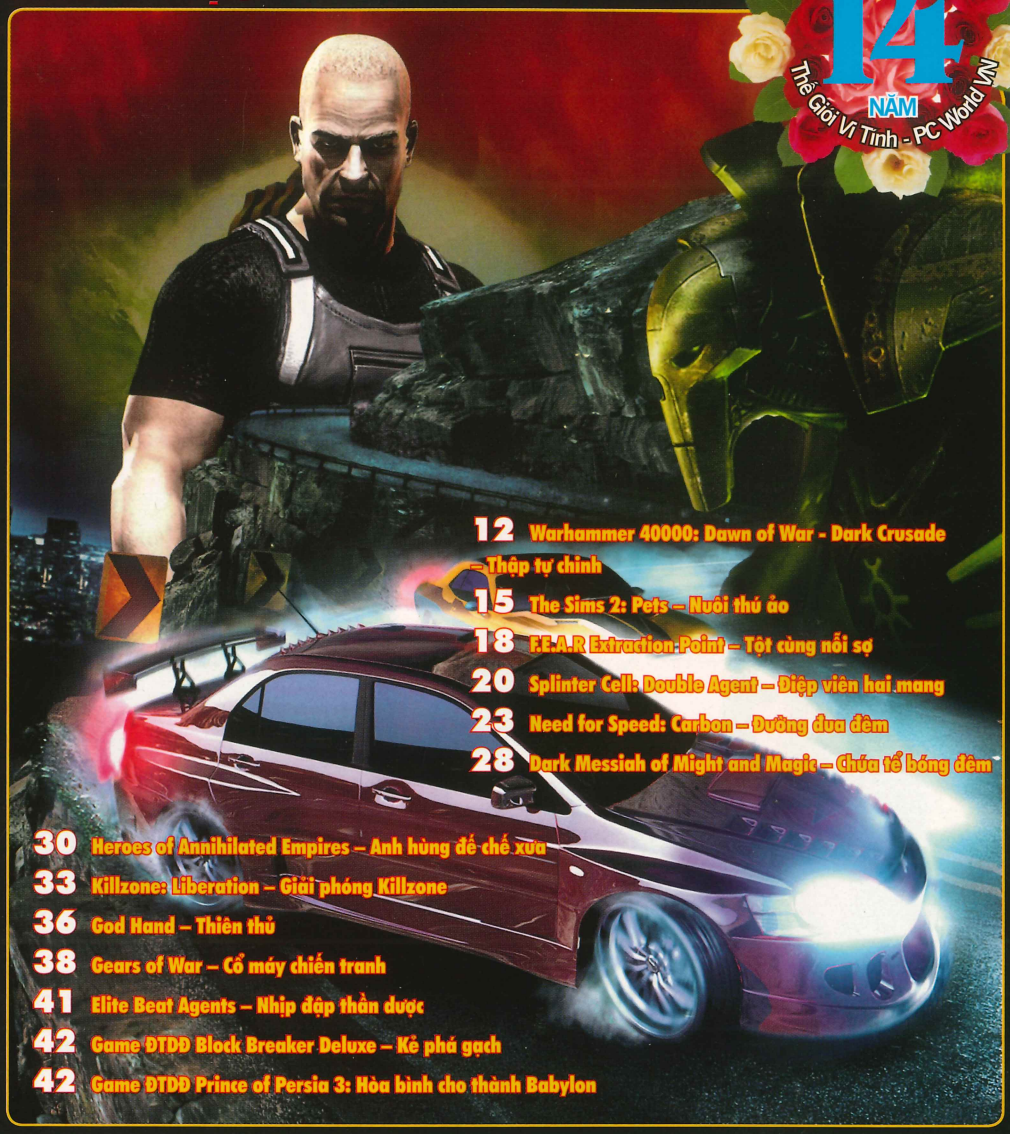
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



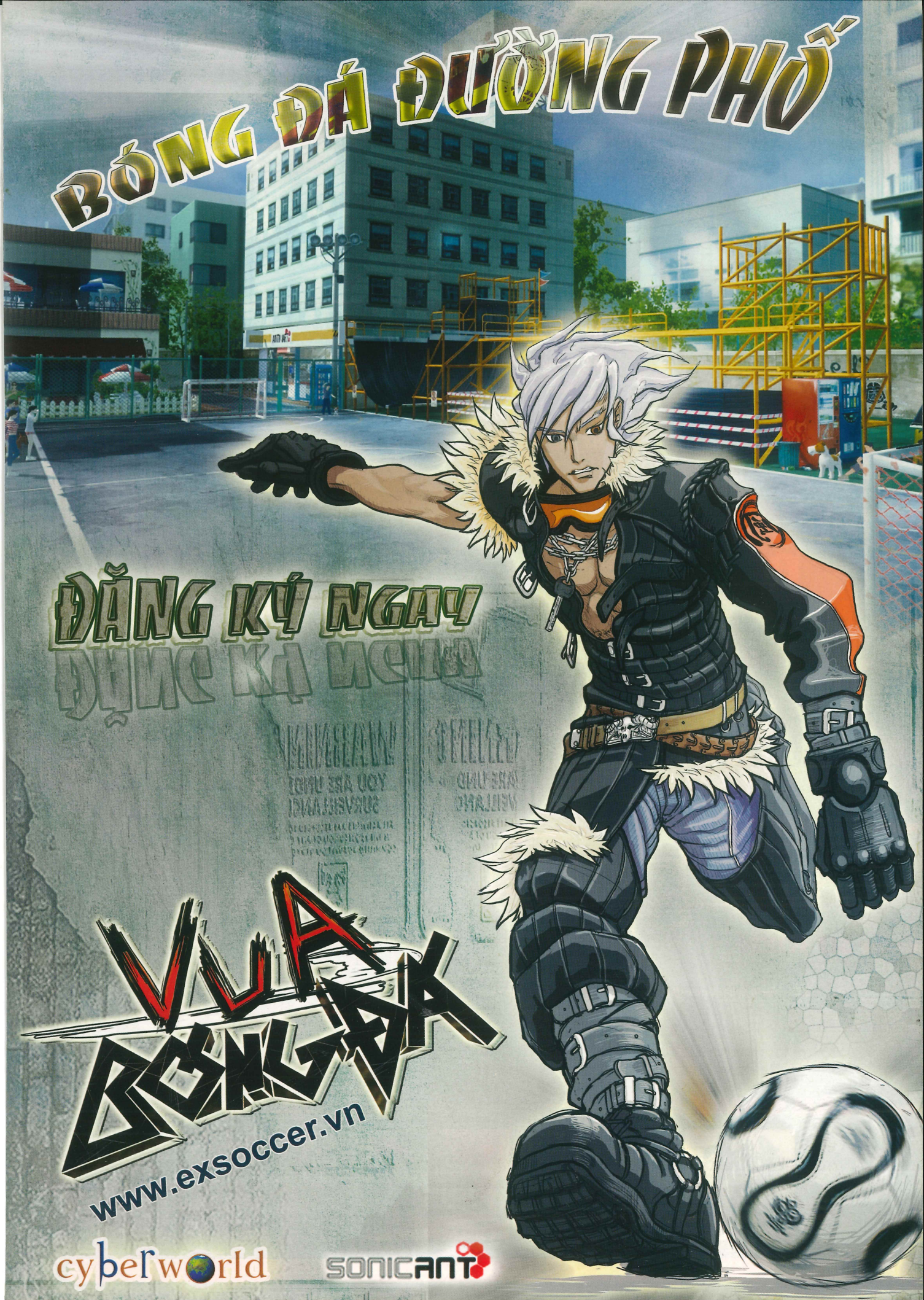
12 Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade – Thập tự chinh
15 The Sims 2: Pets – Nuôi thú ảo
18 F.E.A.R Extraction Point – Tột cùng nỗi sợ
20 Splinter Cell: Double Agent – Điệp viên hai mang
23 Need for Speed: Carbon – Đường đua đêm
28 Dark Messiah of Might and Magic – Chứa tể bóng đêm
30 Heroes of Annihilated Empires – Anh hùng đế chế xưa
33 Killzone: Liberation – Giải phóng Killzone
36 God Hand – Thiên thủ
38 Gears of War – Cỗ máy chiến tranh
41 Elite Beat Agents – Nhịp đập thần dược
42 Game ĐTDĐ Block Breaker Deluxe – Kẻ phá gạch
42 Game ĐTDĐ Prince of Persia 3: Hòa bình cho thành Babylon

TIN TỨC

5 PlayStation 3 "cháy hàng" tại Nhật
6 Châu chấu đá "voi"
7 Microsoft: 10 triệu máy Xbox 360 trong năm 2006
7 World of Warcraft: The Burning Crusade lỗi hẹn 2006
8 Tin nước ngoài
9 Tin trong nước
10 "Trứng thủy tinh" lấp lánh trên đất Việt

ĐIỂM GAME

43 Space Rangers 2: Rise of the Dominators – Chiến binh vũ trụ
44 GTR 2 – Trường đua nóng bỏng
45 David Douillet Judo – Võ Sư Judo
46 ParaWorld – Thế giới song hành
47 Sid Meiers Railroads – Ông trùm đường sắt
48 Garifield: Tale of Two Kitties – Chú mèo láu lỉnh
49 Cabela's Big Game Hunter 10th Anniversary Edition: Alaskan Adventure – Săn vùng băng tuyết
50 Stronghold Legends – Truyền thuyết trở về
51 Zoo Tycoon 2: Marine Mania – Xây dựng thủy cung
52 Mage Knight Apocalypse – Rồng tận thế
53 Flight Simulator X – Phi Công thực thụ
54 Destroy All Humans! 2 – Nhiễm sắc thể Furon
55 Justice League Heroes – Thực thi công lý
56 Bullet Witch – Chuyện nàng Alicia


BÓNG ĐÁ ĐƯỜNG PHỐ
ĐĂNG KÝ NGAY
VUA BÓNG RỔ
www.exsoccer.vn
cyberworld
SONICANT

SẮP PHÁT HÀNH

57 The Battle for Middle-Earth II: Rise of the Witch-King

58 Jade Empire: Special Edition

59 Army of Two – Biệt đội hai người

60 Bioshock – Đại dương sâu thẳm

62 Medal of Honor: Airborne

62 UFO: Extraterrestrials

62 Patriots: A Nation Uder Fire

62 Heart of Empire: Rome

63 Fuel

63 Haze

64 Savage 2: A Tortured Soul

64 Sabotage

64 Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur

64 Thế giới hoàn mỹ

65 Galactic Civilizations II: Dark Avatar

65 Half-Life 2: Episode Two

CŨ MÀ HAY

58 Tuyển tập những Arcade games thú vị nhất

TRỢ GIÚP

67 Hỏi – Đáp

68 StarCraft: những chiến thuật căn bản

70 Y tiên hay Bách Độc Vương

PHẦN CỨNG

71 Các hệ máy handheld

SỰ KIỆN

76 World Cyber Games(WCG) 2006 – Trầy trật cuộc chinh phục

SÂN GAME

79 Game cho các nàng – Kho báu bị bỏ quên

Xem ra PS3 đã không có được một khởi đầu hoàn hảo cho dù có hơn 88.000 chiếc PS3 được bán ra ngay trong ngày đầu phát hành. Chỉ 3 ngày sau đó, nhiều thông tin trên hàng loạt website game hàng đầu cho rằng PS3 đang gặp rắc rối về tính tương thích ngược với các game cũ trên PlayStation và PlayStation 2 ngay cả khi Sony đã cố gắng tránh "vết xe đổ" mà Microsoft từng gặp phải với Xbox 360, bằng cách "tích hợp" phần cứng PS/PS2 vào PS3. Tuy nhiên, điều tồi tệ vẫn xảy ra và theo Reuters đã có khoảng 200 game PS/PS2 gặp phải trục trặc này (trong đó có Final Fantasy XI, Silent Hill 2, Onimusha: Dawn of Dreams và Tekken 5).

Người phát ngôn của Sony nói với GameSpot rằng "Chúng tôi đang thu thập thông tin về các tựa game gặp phải sự cố nhưng chắc chắn lỗi này sẽ được khắc phục bằng một phần mềm nâng cấp trong thời gian sớm nhất".

PlayStation 3 "cháy hàng" tại Nhật

Cuối cùng thì con át chủ bài của Sony trong mùa mua sắm cuối năm nay là PlayStation 3 (PS3) cũng chính thức xuất hiện tại quê nhà Nhật Bản vào ngày 11/11 vừa qua. Dẫn lời hãng tin Reuters, một bản tin trên GameSpot cho rằng đã có khoảng 88.000 chiếc PS3 được bán ra ngay trong ngày đầu phát hành.

Theo quy định của Sony, đúng 7 giờ sáng thứ 7, 11/11, tất cả các cửa hàng điện tử trên khắp Nhật Bản mới được phép bán PS3 cho khách hàng nhưng ngay từ đầu giờ chiều ngày thứ 6 đã xuất hiện cảnh tượng dòng người rồng rắn xếp hàng (và thậm chí ngồi đầy bãi đậu xe như tại Yodobashi Camera ở khu vực Akihabara) với hy vọng mình sẽ là 1 trong số 100.000 người đầu tiên sở hữu máy chơi game hệ console được Sony hứa hẹn sẽ có nhiều ưu điểm hơn PS2 và cả đối thủ Wii sắp đến của Nintendo.

Tuy nhiên, theo nhận định của các website game hàng đầu như GameSpot, IGN và GamePro thì số lượng máy PS3 được Sony phân bổ cho các cửa hàng không mấy đồng đều và điều này đã khiến không ít game thủ Nhật "phát cáu". Các chuỗi cửa hàng lớn như Yodobashi Camera, Bic Camera, Shibuya Tsutaya gần như không đủ lượng hàng để cung ứng cho hàng ngàn người đã "hết đứng lại ngồi" từ suốt đêm hôm trước.

Theo hãng tin Reuters, loại PS3 với đĩa cứng 20GB (425USD hay 49.980 yên Nhật) được mua nhiều nhất và hoàn toàn "cháy hàng" so với loại cao cấp PS3 với đĩa cứng 60GB (508USD hay 59.800 yên Nhật) do trong ngày phát hành đầu tiên tỷ lệ máy 60GB được Sony tung ra chiếm đến 62%. Điển hình, tại cửa hàng Tsutaya đã có không ít người "bỏ hàng ngũ" sau ngay khi nghe tin cửa hàng này không còn máy loại 20GB cho dù họ đã kiên nhẫn đứng chờ cả đêm.

Sony hy vọng sẽ có thể bán ra 100.000 chiếc PS3 mỗi tuần sau ngày đầu phát hành tại Nhật Bản với mục tiêu 400.000 chiếc vào thời điểm "tân binh" Wii của Nintendo tấn công thị trường này (2/12). Hoàn toàn trùng hợp, Nintendo cũng mong đợi sẽ tiêu thụ được 400.000 chiếc Wii ngay trong ngày đầu ra mắt.

Theo GamePro, một tháng sau khi công bố cắt giảm kế hoạch phát hành máy chơi game hệ console mới PS3, ngày 3/11 vừa qua, đại diện Sony lại cho biết hãng đã mở rộng kế hoạch và sẽ bắt đầu bán thiết bị này tại thị trường Hồng Kông và Đài Loan từ ngày 17/11.

Theo thông lệ, ngày phát hành game (và cả máy chơi game) hệ console cho thị trường châu Á ngoài Nhật Bản thường chậm hơn thị trường Bắc Mỹ và châu Âu nhưng lần này Sony sẽ đưa PS3 đến với giới hâm mộ châu Á cùng lúc với Bắc Mỹ.

Phiên bản PS3 với đĩa cứng 60GB sẽ được bán tại Hồng Kông và Đài Loan ở mức giá lần lượt là 3.780 đôla HK (486USD) và 17.980 Đài tệ (544USD). Trong khi đó, phiên bản PS3 với đĩa cứng 20GB sẽ xuất hiện tại hai vùng lãnh thổ này vào tháng 12 và sẽ có giá lần lượt là 3.180 đôla HK và 14.980 Đài tệ.

Cũng theo GamePro, trả lời hãng tin Reuters, chủ tịch Sony Computer Entertainment America, ông Kaz Hirai cho biết giá PS3 tại Bắc Mỹ sẽ không giảm dù giá PS3 loại 20GB ở Nhật đã giảm (giá PS3 loại 20GB tại Mỹ là 499USD). Ông Hirai cho biết "chúng tôi không lo lắng về mức giá đã đưa ra và nhận được sự ủng hộ mạnh mẽ từ các nhà bán lẻ".

PS3 CÓ HÀNG TẠI VN

Chưa đầy 1 tuần sau khi PlayStation 3 "bùng nổ" ở Nhật, tín đồ console tại TP.HCM đã có thể "nhìn tận mắt, sờ tận tay" chiếc PS3 được xem là xuất hiện sớm nhất nhì ở Việt Nam tại cửa hàng Halo - 80 Pasteur, quận 1.

Ngay khi đặt chân đến Halo vào cuối giờ chiều ngày 15/11, nhóm phóng viên Thế Giới Vi Tính - Thế Giới Game thật sự bị chiếc PS3 loại 60GB (chễm chệ trên quầy hàng mặt tiền) "hớp hồn" bởi vẻ ngoài đen nhánh, bóng loáng như một chiếc Mercedes sang trọng. Anh Hiệp, chủ cửa hàng cho biết bắt đầu bán ra thị trường loại máy này theo hình thức đặt hàng trước: PS3 loại 60GB giá 20 triệu đồng (khách nhận máy sau 10 ngày) hoặc 22 triệu đồng (nhận máy sau 4 ngày), chưa kèm đĩa game (khoảng 1,1 triệu đồng/game và PS3 chỉ hỗ trợ đĩa PS/PS2 gốc).

Wii châu chấu đá "voi"

Chưa khi nào thị trường console lại "nóng" như lúc này khi các đại gia đều đang thực hiện những cú chạy nước rút. Microsoft hứa hẹn đưa HD DVD vào Xbox 360, PlayStation 3 của Sony vừa xuất hiện ở thị trường Nhật Bản. Cuối tháng 11, ông hoàng game console một thời Nintendo cũng đưa ra chiếc console thế hệ thứ 5 có tên khá ngắn gọn nhưng ấn tượng, dễ nhớ: Wii (tên mã là Revolution).

Tuy chưa xuất hiện và Nintendo còn "kín tiếng" về Wii, như muốn tạo thêm bất ngờ, Wii càng gây thêm nhiều tò mò. Nhưng những chuyện "bên lề" của hệ máy này cũng cho thấy Wii không phải là "tay vừa".

Wii không trực tiếp cạnh tranh với Xbox 360 và PS3 dành cho dân nghiện game, mà sẽ xâm nhập phòng khách gia đình. Mục tiêu của Wii là hướng đến đối tượng không thường chơi game, như giới nữ, các em nhỏ, kể cả người lớn tuổi... Theo giải thích của Nintendo, các hệ máy Xbox hay PlayStation có quá nhiều nút điều khiển, nên người ít chơi game sẽ gặp khó khăn khi bắt đầu làm quen, dễ nản lòng. Còn với Wii, việc điều khiển rất dễ dàng.

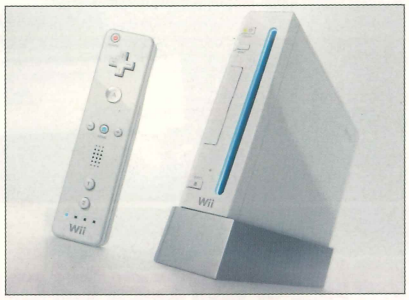
Không thua gì PS3 đang... "cháy hàng", Wii tuy chưa xuất hiện nhưng nhiều trang tin cũng tiên đoán nguy cơ này, chẳng hạn như trang Play.com có mục đặt hàng trước nhưng đã hết chỗ đăng ký; hoặc như các cửa hàng bán lẻ ở châu Âu cũng nói với khách hàng đầu năm sau mới có hàng để bán. Đó là ta chưa nói đến trong quý 3 vừa qua, Nintendo đã "thủ sẵn" 2 triệu chiếc Wii trong kho và sẽ tung ra 4 triệu chiếc trong dịp công bố (tính trên toàn cầu). Theo như biểu giá tại Mỹ, Wii được bán ở mức giá 249,99 USD (bán ra ngày 19/11), tại Anh sẽ là 179 bảng (ngày 8/12).

CÁCH CHƠI MỚI

Hiện thời Nintendo vẫn chưa cho biết cụ thể "ruột" của Wii sẽ là những gì, nhưng hãng và một số đối tác phát triển game cho Wii đã tiết lộ vài nét chính (xem bảng).

Phiên bản Wii chính thức sẽ có kích thước nhỏ gọn hơn phiên bản mà Nintendo giới thiệu tại hội chợ triển lãm E3 2005, mà theo hãng sẽ có kích thước chỉ khoảng 3 hộp đĩa DVD chuẩn. Và theo công ty đối tác Sonic Solutions, Wii sẽ có thêm phiên bản nữa vào nửa cuối năm 2007.

Một cuộc "đổi gió", mà có thể xem là cuộc cách mạng về cách chơi, tạo cho Wii khác hẳn với mọi hệ game khác chính là cách điều khiển game bằng Wii Remote. Thay vì dùng gamepad truyền thống bằng 2 tay, bộ đồ chơi điều khiển của Wii rất gọn gàng và duyên dáng, hệt như bộ điều khiển từ xa của chiếc TV. Chỉ với 1 tay, bạn có thể điều khiển nhân vật với các động tác quen thuộc như chạy, nhảy, bẻ cua, bắn... Một chiếc Wii có thể cùng lúc nhận tín hiệu từ 4 Wii Remote qua giao tiếp không dây Bluetooth (khoảng cách 10m). Wii Remote cũng có tích hợp loa, chức năng rung và cổng mở rộng. Ngoài bộ tay cầm Wii Remote còn có bộ điều khiển Nunchuk phụ trợ. Nunchuk cũng dùng kết nối Bluetooth và chỉ có cần điều khiển và 2 nút A, Z. Ví dụ khi bạn chơi game đánh tennis, Wii Remote sẽ giống như cây vợt tennis vậy! Lực đánh và góc đánh trái banh nỉ sẽ được Wii "cảm ứng" y như bạn đang chơi tennis thật.



Wii sẽ tương thích ngược với mọi game cũ thuộc Nintendo 64, SNES và NES.

Theo Nintendo, Wii có thể kết nối internet ngay cả khi đã tắt nguồn nhờ dịch vụ WiiConnect24. Dịch vụ này cho bạn tải các bản game cập nhật và các game hệ máy cũ. Còn các tựa game chơi qua mạng thì... Nintendo hẹn bạn đến sang năm. Wii cũng có kết nối không dây Wi-Fi 802.11b/g hoặc LAN qua một adapter USB 2.0. Có lẽ vì "tất cả cho kiểu dáng" nên Nintendo không tích hợp ngõ ethernet mà chỉ bán riêng adapter. Wii cũng hứa hẹn có thể kết nối không dây với hệ Nintendo DS.

BXL của Wii là PowerPC của IBM có tên mã Broadway, được sản xuất trên quy trình 90nm. BXL này không thuộc hàng đỉnh, có công lực khoảng 75% so với của Xbox 360.

Còn về đồ họa? Wii chưa thể "đồng hạng" với Xbox 360 và PS3 khi chưa đạt đến "cảnh giới" HD, mà chỉ hỗ trợ độ phân giải 480p. Theo Nintendo, hãng chưa có kế hoạch gì nâng cấp lên HD để giữ giá thành cạnh tranh.

Nào, ta cùng chờ đến cuối năm để xem liệu Wii có thể làm mưa làm gió gì không khi mà vài năm qua chàng "nấm" Mario có vẻ mờ nhạt và bị Xbox và PS2 chèn ép.

- BXL CPU IBM PowerPC
- GPU đồ họa ATI "Hollywood"
- Bộ nhớ 1T-SRAM và DRAM
- Bộ nhớ Flash mở rộng tích hợp 512 MB

Cổng giao tiếp và thiết bị phụ trợ:

- 2 ngõ USB 2.0
- Ngõ xuất video và audio
- 4 ngõ cho GameCube và 2 ngõ cho bộ nhớ GameCube
- Đầu đọc DVD, tương thích đĩa 8cm/12cm
- 2 đầu đọc thẻ nhớ SD phía trước máy tích hợp hệ thống đánh giá nội dung dựa trên giới hạn về tuổi.

Mạng: Hỗ trợ 802.11b/g

- Không có ngõ ethernet tích hợp (có phụ kiện ethernet gắn qua ngõ USB).

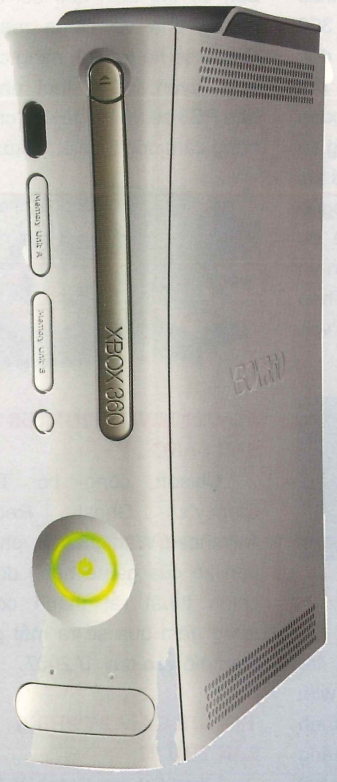
Theo Nintendo, sau 5 tuần đầu tiên khi Wii chính thức xuất hiện, người chơi sẽ có được 62 tựa game, trong đó có 32 tựa game mới và 30 tựa game "cổ điển" dành cho các hệ máy Nintendo trước.

Một số tựa game cho Wii đáng chú ý:

- Super Mario Wii
- Super Smash Bros. Wii
- Metroid Prime 3
- Final Fantasy: Crystal Chronicles Wii
- Splinter Cell 4
- Legend of Zelda Wii
- Mario Kart Wii
- Super Monkey Ball: Banana Blitz
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Sonic the Hedgehog

Microsoft:

10 triệu máy Xbox 360 trong năm 2006



Theo website tin tức Houston Chronicle (*www.chron.com*) và *GamePro.com*, ông Peter Moore, phó chủ tịch Microsoft thừa nhận kỳ vọng của hãng này về việc sẽ có 10 triệu máy Xbox 360 được bán ra vào cuối năm 2006 và 13-15 triệu máy vào tháng 6 năm 2007 (kết thúc năm tài chính 2007 của Microsoft). Ông này cho biết, tính đến tháng 10 năm nay, đã có 6 triệu chiếc Xbox 360 được tiêu thụ trên toàn cầu.

Theo ông Moore, Microsoft tin tưởng vào vị trí dẫn đầu của hãng trong việc kết nối các máy chơi game console đến với thế giới game trực tuyến thông qua dịch vụ Xbox Live.

Ông Moore trích dẫn số liệu từ công ty nghiên cứu DFC Intelligence về dự báo số lượng máy chơi game console kết nối vào Internet sẽ tăng gấp 4 lần vào năm 2010.

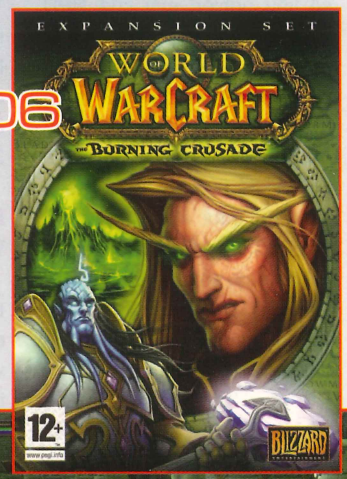
Các dịch vụ chơi game trực tuyến cho máy chơi game console đang mở ra 1 kênh thu hút doanh thu, ví dụ kinh doanh quảng cáo và các nội dung bổ sung cho các nhà sản xuất thiết bị và phát hành game.

Hiện tại, Microsoft có 4 triệu thành viên tham gia dịch vụ Xbox Live, nơi họ có thể tải về các bản demo, tán gẫu và thi thố với bạn bè, mua bản đồ (hay còn gọi là các bản mở rộng) và vũ khí mới cho game. Trong tương lai, người dùng Xbox còn có thể xem tivi và phim trực tuyến, ông Moore cho biết.

Còn tập đoàn Sony cho biết có 3 triệu người dùng máy PlayStation 2 sử dụng dịch vụ trực tuyến của họ và tập đoàn này đang tiến hành nâng cấp dịch vụ PlayStation Network dành cho hệ máy PlayStation 3.

World of Warcraft:

The Burning Crusade lỗi hẹn 2006

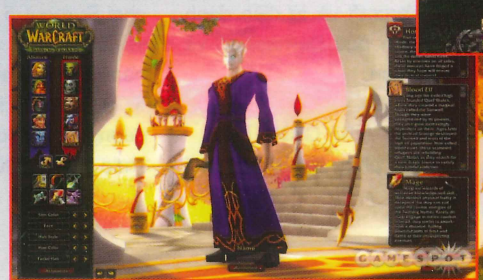


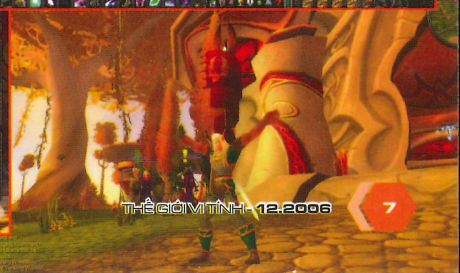
Cuối tháng 10 vừa qua (24/10), Blizzard Entertainment đã dập tắt hy vọng trải nghiệm bản mở rộng The Burning Crusade của 7,5 triệu người hâm mộ trò chơi nhập vai trực tuyến lừng danh World of Warcraft (WoW) trong dịp Giáng Sinh năm nay, với thông báo dời ngày phát hành sang tháng 1/2007, thay vì tháng 10 như dự kiến. Việc trì hoãn này nhằm để Blizzard mở rộng giai đoạn thử nghiệm Close Beta của trò chơi WoW: The Burning Crusade.

Theo ông Mike Morhaime, chủ tịch Blizzard Entertainment, việc trì hoãn này giúp hãng có thêm thời gian để tinh chỉnh game. "Chúng tôi hiểu rất rõ sức nóng xung quanh bản mở rộng World of Warcraft: The Burning Crusade, và điều này khích lệ chúng tôi tiếp tục hoàn thành việc chỉnh sửa đến những chi tiết nhỏ nhất để game có được chất lượng cao như người chơi mong đợi", ông Mike cho biết.

Hai tuần sau (9/11), trong lịch phát hành game mới nhất được Blizzard công bố xuất hiện tên bản mở rộng Burning Crusade. Cụ thể, Burning Crusade sẽ được phát hành tại Mỹ và châu Âu vào ngày 16/1/2007; tại Úc và New Zealand vào ngày tiếp theo. Bản mở rộng này cũng sẽ được tung ra thị trường Hàn Quốc và Singapore trong quãng thời gian tương tự. Giới hâm mộ WoW tại Trung Quốc, Đài Loan, Hồng Kông và MaCao sẽ có dịp chơi bản mở rộng sau đó một thời gian.

Vài bổ sung sẽ có trong bản mở rộng Burning Crusade, bao gồm cấp độ nhân vật cao hơn (tăng từ 60 lên 70), 2 chủng tộc mới (Blood Elves và Draenei), nhiều vùng đất và nhiệm vụ mới, vũ khí và áo giáp mới cũng như nhiều chế độ đánh PvP nâng cao.





EA GIÚP NAMCO PHÁT HÀNH HELLGATE: LONDON

Namco Bandai Games đang cố biến mình thành một nhà phát hành game cho PC với động thái phát hành Mage Knight Apocalypse vào tháng 9 vừa qua. Nhưng thử thách thật sự đầu tiên mà Namco phải đối mặt chính là trò chơi nhập vai hành động Hellgate: London được chờ đợi bấy lâu. Để việc ra mắt trò chơi này thành công trọn vẹn, Namco đã ký thỏa thuận với "ông trùm" Electronic Arts (EA). Theo đó, EA sẽ phụ trách phát hành Hellgate: London tại 2 thị trường lớn là châu Âu và Bắc Mỹ.

Dự kiến, Hellgate: London sẽ có mặt vào quý 1/2007.

SCARFACE DẪN ĐẦU

Sau một tháng được phát hành đồng loạt trên PC, PS2, Xbox và PSP (8/10/2006), theo số liệu nghiên cứu của NPD Group, Scarface: The World Is Yours hiện là game PS2 bán chạy nhất tại Mỹ trong tháng 10 với hơn 366.000 bản, đạt doanh số 18,7 triệu USD. Phiên bản dành cho Xbox cũng đạt được kết quả khá tốt, 110.000 bản đã được tiêu thụ với doanh số 5,4 triệu USD. Theo sau đó là PSP và PC với số lượng lần lượt đạt 37.000 và 9.000 bản.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO CHỌN 2007

Tháng 7 vừa qua, xuất hiện đầy bất ngờ tại Triển lãm Mùa Hè của EA, CEO của Valve Software là Gabe Newell cho biết ông có mặt ở đây để giúp giới thiệu vài tựa game mới mà EA sẽ phát hành như Portal, Team Fortress 2 và phiên bản Half-Life 2: Episode Two dành cho Xbox360 và PS3. Vào lúc đó, Valve công bố các tựa game này sẽ xuất trận cùng lúc với bản Half-Life 2: Episode Two dành cho hệ máy PC vào quý 4/2006. Đúng 1 tháng sau, Doug Lambardi - giám đốc marketing của Valve cho biết tất cả phiên bản Episode Two sẽ có mặt vào quý 1/2007.

Tuy nhiên, theo website Computer & Video Games, đầu tháng 11 Lambardi lại nói rằng "hãng này đang nghĩ đến thời điểm mùa hè năm 2007" để phát hành Episode Two, Team Fortress 2 và Portal (phiên bản cho Xbox360 và PS3 sẽ bao gồm bản gốc Half-Life 2 và Episode One).

THQ VÀO VAI BẾP TRƯỞNG

Sau thành công của 2 trò chơi Incredibles và Cars được xây dựng từ 2 bộ phim cùng tên, hãng THQ vừa công bố hãng sẽ tiếp tục trình làng một trò chơi mới dựa trên một tác phẩm khác của Pixar, mang tên Ratatouille. Bộ phim có nội dung xoay quanh tài năng của một chàng trai trẻ rất "sành ăn" và có mơ ước trở thành một bếp trưởng nổi tiếng tại Paris. Hiện tại, Ratatouille đang được các studio trên toàn cầu của THQ cùng nhau phát triển dưới sự giám sát của studio Heavy Iron. THQ sẽ phát hành trò chơi này trên tất cả hệ máy (kể cả điện thoại di động) vào quý 3/2007.

BÁCH KHOA TOÀN THƯ WARCRAFT

Hãng Blizzard cho biết sẽ tổng hợp tất cả thông tin của dòng game Warcraft và đưa vào bộ bách khoa toàn thư trực tuyến Warcraft Encyclopedia tại địa chỉ *www.worldofwarcraft.com/info/encyclopedia/index.xml*. Bách khoa toàn thư này cung cấp những thông tin mà chỉ những người chơi Warcraft lão luyện mới biết được, bao gồm lịch sử của các chủng tộc, anh hùng trong các bản Warcraft và từ điển dành cho ngôn ngữ Darnassian và Thalassian.

BETHESDA RA GAME MỚI

Nhà phát hành trò chơi The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Software cho biết tựa game kế tiếp của mình sẽ là Rogue Warrior. Trò chơi bắn súng với góc nhìn thứ nhất này hiện đang được studio Zombie phát triển cho PC, Xbox 360 và PS3. Là game đồng đội, người chơi sẽ phải dẫn dắt một nhóm quân tiến hành xâm nhập và đánh giá tình trạng sở hữu công nghệ sản xuất vũ khí hạt nhân của một nước. Rogue Warrior cung cấp 10 chế độ chơi trong cả mục chơi đơn và chơi co-op cho 4 người. Theo dự kiến, trò chơi sẽ có mặt vào mùa thu 2007.

DỜI NGÀY PHÁT HÀNH COOKING MAMA

Game lấy đề tài nội trợ Cooking Mama: Cooking with International Friends dành riêng cho hệ máy Wii của hãng Taito đã phải dời ngày phát hành từ tháng 12 này sang tận tháng 2 năm sau.

WII CHIA TAY FOOTBALL MANAGER

Sega Sports Interactive cho biết sêri game quản lý đội bóng Footbal Manager sẽ không có mặt trên Wii bởi dung lượng bộ nhớ khiêm tốn của thiết bị này. Tuy nhiên, Sega cho biết phiên bản dành cho DS là chắc chắn nhưng sẽ bị cắt giảm một số nội dung cho phù hợp hơn. Footbal Manager 2007 được phát hành trên cả Xbox 360 và PSP ở thị trường châu Âu vào ngày 24/11.

BURNOUT 5 CHUẨN BỊ XUẤT PHÁT

Criterion vừa công bố những thông tin mới về trò chơi Burnout 5 dành cho PS3 và Xbox 360 vào mùa xuân năm sau. Theo đó, Burnout 5 sẽ được tích hợp hơn 80 đường chạy với 12 kiểu đua khác nhau. Mỗi đường chạy sẽ không đi theo một tuyến cố định và sẽ phân luồng khác nhau để người chơi tự do khám phá đường chạy riêng của mình. Đặc biệt, "con xe" của bạn có thể tách làm đôi sau những pha va chạm mạnh. Game sẽ hỗ trợ tính năng chơi trực tuyến, đồng thời phiên bản PS3 sẽ hỗ trợ đầy đủ chức năng cảm ứng 6 chiều Sixaxis.

ADVANCE WARFIGHTER 2 SẴN SÀNG

Ubisoft công bố Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, phiên bản kế của game hành động chiến thuật rất thành công trong năm qua sẽ ra mắt giới hâm mộ vào quý 1/ 2007.

ROGUE GALAXY PHIÊN BẢN THỨ 2?

Level 5, từng được biết đến qua Dark Cloud và Dargon Quest VIII, cho biết họ sẽ cân nhắc việc có nên phát triển phiên bản thứ 2 cho game hành động nhập vai Rogue Galaxy hay không sau khi có được doanh số bán game này tại Mỹ. Rogue Galaxy sẽ ra mắt vào tháng Giêng năm sau.

PS3 CHO PHÉP CÀI GAME VÀO Ổ CỨNG

Sony cho biết, 1 trong những game phát hành đầu tiên cho PS3 là Genji: Kamui Souran (Genji: Days of the Blade) có thể được cài đặt vào ổ cứng để giảm thời gian tải cảnh từ 15 giây xuống còn 4 giây.

WII KHÔNG HẤP DẪN FACTORY 5

Nhà phát triển đứng sau loạt game Star War Rogue Leader cho Game Cube và Lair cho PS3 cho biết họ khá thất vọng về hệ máy mới của Nintendo. Theo hãng này, Wii

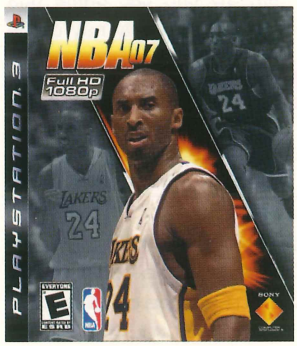
chỉ là một GameCube 1.5 đồng thời chip âm thanh tích hợp của hệ máy này thật sự không như mong đợi.

FULL AUTO 2 ĐỔI ĐƯỜNG ĐUA

Sega cho biết, song song với phiên bản thứ 2 của game đua xe bắn súng Full Auto dành cho PS3, bản cho PSP cũng đang được xúc tiến. Ngoài chế độ chơi theo nhiệm vụ được cập nhật mới, game sẽ tích hợp thêm tính năng mạng và phiên bản PSP sẽ bổ sung nhạc nền và những loại xe không có ở phiên bản PS3.

NBA07 SẼ KHÔNG CÓ MẶT TRÊN PS3

Electronic Arts vừa công bố hãng này đã hủy game bóng rổ ăn khách NBA Live 07 dành cho PS3. EA cũng cho biết thay thế cho NBA Live 07 có thể sẽ là NBA Live 08 và NBA Street Homecourt dự tính ra mắt vào mùa giải năm sau.



ENGINE ĐỒ HỌA MỚI CHO FINAL FANTASY

Theo tạp chí Dengeki, Square Enix cho biết hiện hãng này đang phát triển "White Engine" dành cho PS3. Engine mới dự tính sẽ được dùng để phát triển game Final Fantasy XIII, Final Fantasy Verus XIII và các tựa game khác của hãng. Hiện tại, phiên bản đầu tiên của engine này đang được gấp rút hoàn tất.

Cũng trong tháng này, Square Enix tuyên bố đã phát hành 1,5 triệu bản FF XII cho thị trường Mỹ kể từ ngày ra mắt 31/10 vừa qua.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC

TAM QUỐC CHÍ ONLINE ÁP DỤNG LUẬT 3+2

Theo quy định của thông tư liên tịch số 60 (TT60), yêu cầu tất cả các game online giới hạn game thủ chơi nhiều hơn 5 giờ mỗi ngày, mỗi tài khoản chơi game trong 180 phút sẽ được hưởng 100% điểm thưởng, từ phút thứ 181 đến phút thứ 300 sẽ được tính 50% số điểm thưởng, từ phút thứ 301 sẽ không được tính điểm thưởng. Bắt đầu từ ngày 17/11 Tam Quốc Chí online sẽ áp dụng luật giới hạn 3+2 giờ trong cách chơi game.

Asiasoft tin rằng chơi 5 giờ là điều bình thường, tuy nhiên, Asiasoft cũng cho rằng game online là hình thức giải trí và nên được chơi trong trạng thái vui vẻ. Để làm điều này, Asiasoft quyết định thay đổi cấu trúc cơ bản của game Tam Quốc Chí, để game thủ với cấp độ thấp có thể phát triển nhanh hơn và theo kịp game thủ cấp độ cao hơn trong việc khám phá khía cạnh hấp dẫn và thú vị của game sau cấp độ 40.

Sự thay đổi cấu trúc tính điểm thưởng này là phù hợp với điều kiện thị trường game Việt Nam, để game thủ không chơi quá 5 giờ mỗi ngày nhưng cũng không phải lo rằng nhân vật của mình quá yếu so với các game thủ khác.

WEB CHƠI GAME TRỰC TUYẾN SẮP CÓ TẠI VIỆT NAM

Để phục vụ yêu cầu đa dạng về giải trí của khách hàng, công ty VDC-Net2E đã kết hợp với công ty Wooriline - Hàn Quốc phát triển trang web cổng game trực tuyến (CGTT) đầu tiên tại thị trường Việt Nam, ra mắt vào trung tuần tháng 11 này.

Giống như nhiều CGTT khác trên thế giới, CGTT của VDC-Net2E với tên miền www.ongame.com.vn đã được thiết kế dựa trên các tiêu chí: đơn giản, vui nhộn, trẻ trung, cập nhật, tiện ích... Tại trang web, khách hàng có thể tìm được nhiều thể loại game ưa thích cho riêng mình. VDC-Net2E đã phát triển nhiều trò chơi rất quen thuộc với người Việt Nam như: đánh bài "phỏm" (tá lả), tiến lên, cờ tướng, cờ vua, cờ caro... Tuy người chơi không phải tốn quá nhiều thời gian để nâng level và kỹ năng của nhân vật nhưng không vì thế mà các trò chơi này mất đi tính hấp dẫn và sự đua tranh. Người chơi vẫn có thể thi đấu đối kháng với nhau, vẫn thể hiện được kỹ năng chơi game và sự hồi hộp, lo âu rồi vui sướng qua từng cuộc chơi.

SHOW DIỄN THỜI TRANG TRONG GAME CON ĐƯỜNG TƠ LỤA

Vừa qua, vào lúc 14h30 ngày 18/11/06, tại cung điện thành Trường An, tất cả lữ khách đang chiến đấu trên mọi nẻo đường của Con Đường Tơ Lụa đã được xem một chương trình thời trang đặc sắc của những người mẫu, không ai khác ngoài Game Master - những người bảo vệ công lý của Con Đường Tơ Lụa. Các lữ khách đã được chiêm ngưỡng những bộ trang phục cao cấp nhất, những vũ khí thuộc vào "hàng khủng" nhất, chưa kể vũ khí Nhật Ấn và Nguyệt Ấn là niềm mơ ước của tất cả lữ khách. Ngoài ra, các game thủ còn được tham quan gian hàng trưng bày đồ Nguyệt Ấn và Khuê Ấn của Game Master để tìm hiểu thêm về phục trang cũng như các loại vũ khí. Lúc 16h30 cùng ngày, các game thủ tập trung tại cổng Nam thành Trường An; cổng Nam thành Đôn Hoàng; cổng Nam thành Hoà Điền để tham gia một trận chiến mới giành lại sự thanh bình của Con Đường Tơ Lụa. Đối thủ là các con trùm mạnh nhất trong game: Hổ Tinh Nữ Chúa (lv20), Ô Lỗ Tề (lv40), Băng Chúa Nhi (lv60), Chúa Tể Yarkan (lv80).

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ VÀ "NHIỆM VỤ PHI VÂN"

Phi Vân Thần Mã là một sáng tạo mới của nhà cung cấp Vinagame nhằm đáp ứng cho game thủ một loại ngựa cao cấp hơn Chiếu Dạ Ngọc Sư Tử, nhưng không quá xa tầm tay như Bôn Tiêu. Vinagame đã tạo một dấu ấn riêng trên thế giới võ lâm sau khi tự thiết kế một loại chiến mã không hề tồn tại trong bản VLTK của Trung Quốc. "Nhiệm vụ Phi Vân" diễn ra từ 25/11/2006 đến 08/01/07 đánh trúng vào nhu cầu về một loại chiến mã phù hợp, tâm lý tranh đua công bằng. Để tham gia "Nhiệm vụ Phi Vân", người chơi phải tạo hẳn một tài khoản mới, bắt đầu luyện công từ ngưỡng cửa đầu tiên. Lên được level 60, người chơi sẽ nhận được nhẫn, ngọc bội, dây chuyền xanh để trang bị cho nhân vật. Lên đến level 90, người chơi sẽ được nhận ngay một món vũ khí theo đúng môn phái của mình với 6 option. Phần thưởng được trao ngẫu nhiên cho người chơi nên có thể bạn sẽ nhận được những đồ vật khá "xịn". Người chơi nếu đạt đủ cấp độ có thể gặp ngay NPC để nhận thưởng hoặc nhận một lần sau khi hoàn thành đủ các cấp độ. Nhưng phần thưởng được toàn bộ nhân sĩ Võ Lâm mong đợi lại chính là Phi Vân Thần Mã, chiến mã cấp 100 với những đặc tính khá ưu việt: Tốc độ +100%, thể lực +1000, sinh lực +400, né tránh +200. Tương truyền đây là loại thần mã có một không hai đến từ Vân Nam xa xôi, vốn chỉ cúi đầu trước bậc anh hùng hảo hán. Hơn nữa, Phi Vân Thần Mã chỉ xuất hiện trong thời gian diễn ra "Nhiệm vụ Phi Vân" nên cuộc đua càng gay cấn.

"Trứng thủy tinh" lấp lánh trên đất Việt

Tạp chí Thế Giới Game (TGG) đã có buổi tham quan và tìm hiểu hoạt động của công ty Glass Egg (www.glassegg.com), chuyên gia công đồ họa 3D cho các game "đỉnh" trên các hệ máy ngày 13/11/2006 tại E-Town TP.HCM.

Chiếm gần trọn tầng 7 của khu mặt tiền tòa nhà E-Town, công ty Glass Egg(GE) với 140 nhân viên, làm việc miệt mài ngày đêm đóng góp cho ngành công nghiệp game thế giới. Khi TGG bước vào GE cũng là lúc ông Phil Trần, CEO (tổng giám đốc điều hành) của GE, sắp kết thúc buổi đàm phán với một đối tác game nước ngoài. Vì vậy, ông Nguyễn Hoài Nam, CTO (giám đốc công nghệ) của GE, dẫn chúng tôi tham quan 1 vòng. Phần lớn không gian của GE dành cho các họa sĩ 3D (3D artist). Ngoài ra, công ty còn có một bộ phận chuyên lập trình: viết các công cụ hỗ trợ và đẩy mạnh quá trình xử lý và sản xuất các sản phẩm đồ họa 3D, lập trình game trực tuyến... Sau khi các họa sĩ 3D hoàn tất và nộp sản phẩm, 4 chỉ đạo nghệ thuật (art director) sẽ duyệt so với yêu cầu (chẳng hạn như xe có giống xe thật không) và yêu cầu chỉnh sửa. Như mọi công ty khác, GE còn có bộ phận kế toán, tài chính, tiếp thị. Chỉ đáng chú ý là trưởng các bộ phận này đều là người nước ngoài.

Dường như đó là một phần khiến Glass Egg có nhiều điểm tương đồng với các công ty đối tác quốc tế. "Phong cách và văn hóa làm việc của Glass Egg giống các công ty nước ngoài: Có sao nói vậy, ăn ngay nói thẳng. GE không bao giờ hứa hão; dù có chắc 100% đi nữa cũng chỉ dám hứa 80%. Nhiều công ty chỉ chắc 80% nhưng dám hứa tới 150%", ông Phil Trần nói, "Có lần do tính toán sai chúng tôi đã nhận một hợp đồng quá sức. Và ngay lập tức (1 tháng sau khi ký hợp đồng) chúng tôi gọi điện ngay cho đối tác, xin lỗi đã tính sai và sẵn sàng làm dự án đó với giá đã thỏa thuận chỉ xin kéo dài thời hạn dự án thêm 1 năm. Bên đối tác đồng ý và sau đó họ còn giao nhiều việc hơn cho chúng tôi".

Dù sao đi nữa, GE không thể không đối đầu với các đối thủ sừng sỏ của Ấn Độ và Trung Quốc. "Riêng trong nghề này hiện tại, GE có thể tự hào là công ty lớn nhất trong số các nước đang phát triển, mặc dù chỉ có 140 người. Chúng tôi đã gặp tất cả những công ty đối thủ trong các hội chợ, triển lãm game. Nhưng không có nghĩa các công ty Trung Quốc, Ấn Độ không có tiềm năng, nhất là về người. Vì vậy, GE không có chủ trương sẽ phát triển lớn hơn họ (lên tới 2000-3000 người) nhưng sẽ tập trung gia công chuyên sâu và tốt hơn", ông Phil Trần cho biết. Điều này đã thể hiện rõ ở vai trò của GE trong các tựa game lớn trên các nền Xbox và PS như Stuntman, 24 Hours Le Mans, Grandprix Championship, Apex, Toca 3, Toca 4, Forza MotorSports, Forza 2, Batttle Field 2: Modern Combat...

Nhớ lại 6 năm trước, khi về Việt Nam mở công ty gia công game, ông Phil Trần tỏ ra xúc động và tâm sự: "Sáu năm trước chúng tôi thành lập công ty dựa trên niềm tin vào thành công của các dự án game giáo dục trước đó*. Trong vòng 6 năm, chúng tôi không ngừng làm việc để vượt qua các bài test của các đối tác thuê gia công để trở thành đối tác tin cậy. Ý tưởng và quan điểm kinh doanh game của tôi cũng thay đổi liên tục mà nếu như chúng tôi không theo ngành này thì chắc chắn không thể nhận ra những điều đó."

Đến ngày hôm nay, GE đã thành danh trong nghề làm 3D cho các game đua xe. Nhưng dường như công ty này đã để

Ông Phil Trần: Thuê gia công game không vì giá rẻ

Ngành game cũng giống như ngành điện ảnh, nếu như trong 1 năm một công ty game sản xuất và phát hành 10 game thì thông thường sẽ có 6 game lỗ, 2 game hòa vốn và 2 game có lãi. Chính lợi nhuận có được từ 2 game có lãi sẽ cho phép hãng game đó tiếp tục làm ra 10 game tiếp theo trong năm tới. Điều đó có nghĩa là các hãng game ngày càng quan tâm đến các công ty gia công và họ đến với Việt Nam hay Glass Egg không phải vì nhân công giá rẻ mà vì yêu cầu chất lượng và áp lực cạnh tranh. Chất lượng của bất cứ nơi nào mà một hãng game thuê gia công phải bằng chất lượng mà họ tự làm lấy. Ngoài ra, vì các hãng game thường đặt mục tiêu tung game mới với rất nhiều nội dung, hình ảnh trên các hệ máy mới trong những thời điểm "nóng" như lễ tết, Giáng Sinh nên họ thường phải đẩy nhanh thời gian phát hành game ra thị trường (time to market). Và họ cần gia công: Không phải để giảm chi phí mà để kịp thời gian.

mắt tới thị trường game FPS (bắn súng góc nhìn người thứ nhất) với vai trò dựng 2 cảnh quan trong Battle Field 2: Modern Combat trên Xbox 360. Không chỉ có vậy, GE đã hoàn toàn tự làm 2 trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (chơi đánh golf và đua xe) từ phần đồ họa cho đến lập trình, dự kiến sẽ được phát hành tại Mỹ.

Bản thân cái tên Glass Egg của công ty này mang nhiều ý nghĩa. Từ "Egg" (tiếng Anh: quả trứng), thể hiện "một cái gì đó mới mẻ và đầy tiềm năng". Còn thủy tinh (Glass) thể hiện tính minh bạch (transparency) trong cách làm việc của công ty. Cảm nhận của chúng tôi về quả trứng thủy tinh không chỉ là sự trong sáng mà lấp lánh bảy sắc cầu vồng khi hứng những nguồn sáng. Hy vọng trong tương lai gần, ngành game Việt Nam cũng sẽ lấp lánh nhiều sắc cầu vồng.

Vai trò của GE trong các dự án game lớn

Game	Hãng phát hành	Năm	Hệ máy	Mức độ tham gia
Stunt Man	Atari	2001	PS2	10 xe hơi
24 Hours Ler Mans	Infogrames	2000	PS2	Toàn bộ xe
GrandPrix Championship	Infrogrames	2002	Xbox, PS2	2 đường đua (track)
Apex	Atari	2004	Xbox	10 xe
Toca3	CodeMasters	2004-2005	Xbox,PS2,PC	Một nửa số xe và hơn 20 tracks
Forza	Microsoft	2004-2005	Xbox	¾ số xe
Forza II	Microsoft	2004-2005	Xbox360	¾ số xe, nhiều objects cho track
Collin McRea Dirt	CodeMasters	2006	Xbox360, PS2	½ số xe và 6 parent tracks
Battle Field 2: Modern Combat	EA	Xbox360	2005	3 môi trường: Hotel Alpha, Black Gold và End of the Line

Ghi chú:

*Một tựa game giáo dục rất nổi tiếng và bán chạy tại Mỹ do chính nhóm của ông Phil Trần cùng Hoài Nam và các đồng nghiệp phát triển hoàn toàn trước khi thành lập Glass Egg là JumpStart First Grade do công ty Knowledge Adventure phát hành.

Ông Nguyễn Hoài Nam - Lo lắng về vấn đề nhân lực và đào tạo

Vấn đề nhân lực chính là điều GE đang tập trung giải quyết sau 6 năm phát triển. Nếu như trước đây 1 dự án gia công 3D cho Xbox chỉ cần 100 người thì nay cần đến 400 để làm việc tương tự cho Xbox 360. Hiện công ty nhận được nhiều đơn xin việc của các học viên tốt nghiệp FPT Area, Aptech, ĐH Mỹ Thuật nhưng hầu hết phải được đào tạo lại từ 3-6 tháng. Tại sao vậy? Vì mặc dù người Việt Nam biết nhiều về lập trình web và đồ họa nhưng lại biết ít về 3D, trong khi đó, công việc trong GE lại là xử lý 3D cho những tựa game hàng đầu thế giới. Sau thời kỳ đào tạo, các nhân viên mới này chỉ có thể khởi sự tham gia làm cái gì đó rất nhỏ như bánh hay một phần nội thất của chiếc xe đua trong game. GE chia các họa sĩ 3D ra 4 cấp độ A, B, C, D và tổ chức thi lên tay nghề 6 tháng 1 lần. GE cần tuyển những nhân viên biết cơ bản về 3D, có khả năng mỹ thuật, quan sát tốt (để có thể vẽ chính xác và sửa nhanh, hiệu quả); một họa sĩ 3D nếu biết ngoại ngữ sẽ tiến bộ nhanh. GE cũng nhận tuyển sinh viên ngành CNTT vào làm 3D nếu họ có năng khiếu về mỹ thuật. Riêng về mảng lập trình game, tuy GE đã tự viết ra 2 game dựa trên nền engine Source nhưng trước mắt chưa đào tạo lập trình game nhiều; có lẽ sẽ bắt đầu lập trình trong 2, 3 năm tới.

Hiện Việt Nam còn thiếu những nhà thiết kế game (game designer) là những người am hiểu về những điểm hay, dở, mạnh, yếu của các dòng game trên thế giới và dựa vào đó, sáng tạo những game mới với những tính năng hay, cuốn hút người chơi biết đồng thời biết thể hiện quan điểm của mình thành hình ảnh (concept art) và cũng tạo ra gameplay.

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE

Thập tự chinh

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Khi bom đạn trong "Company of Heroes - Biệt đội anh hùng" vẫn làm những chiến xa PC nóng bỏng thì vào ngày 9/10/2006, hạm đội tàu vũ trụ của Relic Entertainment lại đáp xuống, mang theo thông điệp từ hành tinh Kronus: cuộc thập tự chinh Warhammer bắt đầu.

Loạn 7 sứ quân

Khơi nguồn cuộc chiến trong Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade (DC) chính là sự thức tỉnh của phe Necron. Nói đến Necron là nói đến những chiến binh thép, sẵn sàng hủy diệt bất cứ vật cản đường nào. Họ không sợ cái chết bởi chính họ đã chết. Họ không sợ sự tàn phá bởi những bộ xương kia sinh ra từ sắt thép. Vượt trội bởi công nghệ, vô cảm và tàn nhẫn, đối đầu với Necron là đối đầu với chính cái chết.

Cùng với sự trỗi dậy của Necron là phe Chaos. Với dã tâm xâm chiếm toàn Kronus, Chaos đã khởi động cuộc thập tự chinh. Trong khi đó, Space Marine và Imperial Guard cũng kịp chiếm giữ 2 căn cứ, theo đuổi những tham vọng khác nhau ở mảnh đất này. Đoán biết trước sự trỗi dậy của Necron cũng như tham vọng của binh đoàn quỷ Chaos, Farseer Taldeer đã chỉ huy quân Eldar tiến tới Kronus góp sức. Không cam phận đứng nhìn, phe Ork cũng cố châm thêm tí dầu vào lửa. Mục tiêu duy nhất của nhóm này là được tham gia cuộc chiến. Tất cả những thế lực trên lao vào cuộc chiến, phá tan sự bình yên trên Kronus.

Hành tinh Kronus là đất có chủ: đế chế Tau. Cùng những trang thiết bị hiện đại, đế chế Tau đã thể hiện rõ ràng: dù có bị thế lực nào đe dọa, họ cũng không hề run sợ.

Với người Tau, công nghệ không phải là tất cả. Sức mạnh đích thực của họ chính là tinh thần "For the Greater Good". Tinh thần này đã khiến cho biết bao chủng tộc khác gia nhập hàng ngũ của Tau. Vì thế, Tau là đội quân duy nhất chiến đấu với sự đa dạng và vững tin trong tâm hồn. Phải chăng chính niềm tin vĩ đại là thành trì vững chắc nhất giúp trụ vững trước mọi sóng gió?

Chọn tướng, tuyển quân

Khởi đầu, người chơi chọn cho mình 1 trong 7 thế lực đang có mặt trên Kronus. Mỗi thế lực sẽ cát cứ một khu vực trên bản đồ chiến thuật. Sử dụng lối chơi theo lượt, bạn sẽ đưa ra quyết định tấn công ở phần lãnh thổ nào, gửi tiếp viện ra làm sao... Khi đó, phần bản đồ chiến lược theo lượt sẽ chuyển lại sang thể loại chiến thuật thời gian thực. Đặc điểm này giúp tăng độ dài của mảng chiến dịch lên, bởi hai phiên bản Dawn of War và Winter Assault giới hạn người chơi bằng thời lượng chơi và số lượng đạo quân được chọn. Với sự tự do vốn có của bản đồ chiến thuật theo lượt, cùng khả năng chơi được cả 7 đạo quân, không bó theo một cốt truyện nào cả, mảng chiến dịch sẽ dài hơi hơn bao giờ hết.

Mỗi khi chiếm được một vùng lãnh thổ, bạn sẽ thu thập được một số tính năng đặc biệt của vùng đó. Ví dụ, với vùng đất có tính năng Foward Base, khi chiếm được, người chơi có khả năng xây sẵn một số công trình cho trước, khởi động nhanh hơn trong mỗi cuộc chơi. Hay nếu vùng đất có tính năng Fury, ai chiếm được thì người đó sẽ được phép tấn công 2 lần trong một lượt đi. Cũng chính vì thế mà trong quá trình chơi, càng chậm "dứt điểm" phe nào thì phe đó sẽ càng mạnh hơn. Tốt nhất, hãy chọn những phe "kị rơ" mà kết thúc trước, tránh để "hậu họa" về sau, đặc biệt là phe Necron.

Không dừng lại ở yếu tố chiến thuật, lần này, DC còn cho bạn tận hưởng cảm giác "độ" Hero. Nói rõ hơn là khi đạt được một số tiêu chuẩn nhất định, Hero của bạn sẽ được trang bị thêm những linh kiện giúp tăng khả năng chiến đấu, trông "máu" hơn. Bên cạnh đó, bạn cũng cần tuyển mộ những đơn vị đặc biệt (lính "chất lượng cao") làm nhiệm vụ hộ tống Hero.

WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE

PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Relic
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	09/10/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium IV 2 GHz, 512MB RAM, VGA 64MB, HDD 4GB, Windows 2000/XP

Bão lửa Warhammer...

Bây giờ, chúng ta hãy cùng quan tâm đến những nét mới trong phần chiến thuật thời gian thực - hay lối chơi của game. Không có thay đổi gì nhiều. Đó là nhận định đầu tiên khi mới bắt tay vào những trận đánh. Vẫn là

sức ép của cuộc chiến, vẫn là sự gấp gáp, biến động liên tục trong từng đợt tấn công. Những trận đánh dồn dập, như từng đợt sóng va đập liên tục tạo nên một tiết tấu nhanh, mạnh. Giữ nguyên được những nét đó đã là tốt rồi. Nhưng không dừng lại ở đó, Relic còn muốn "con cưng" nặng tính chiến thuật hơn, và họ thể hiện ở sự tinh chỉnh nhỏ trong lối chơi và sự bổ sung 2 đạo quân mới.

Nét tinh chỉnh ở đây chính là sự hạn chế số lượng quân đặc biệt được phép xây. Trước đây, bạn có thể xây hàng loạt các loại quân đời cuối thì nay chỉ được xây khoảng 2, 3 đơn vị tùy theo loại. Điều này sẽ góp phần đáng kể cho tính chiến thuật của game. Chiến trận không chỉ đơn thuần là chạy đua vũ trang mà còn thể hiện sự kết hợp hợp lý giữa các đạo quân. Vẫn là lối chơi nhanh, nhưng lại thêm tính chiến thuật cao, phần "thêm thắt" của Relic cho DC xứng đáng được điểm cộng.

Sẽ thật thiếu sót nếu không nói đến 2 đạo quân mới: Necron và Tau. Tốc độ của phe Necron không nhanh, nhưng lại như những đạo quân thép, cứ thế mà lùi lũi tiến tới. Càng về sau, phe Necron càng thể hiện sức mạnh "lầm lì" nhờ được Relic cưng chiều. Trong khi đó, phe Tau lại mang nét tinh tế và hợp lý: sự kết hợp của hỏa lực mạnh do quân Fire Warrior cùng với khả năng cận chiến của những chiến binh Kroot. Để thành công với Tau, trong trận chiến, người chơi phải kết hợp linh hoạt đầy đủ các loại quân kèm với khả năng điều khiển linh hoạt. Chính vì thế, Tau là đạo quân mới mà người viết rất thích.

Vẫn trên nền tảng đã có sẵn nhưng những gì thể hiện về hình ảnh, âm thanh của DC dư sức làm cho người chơi thỏa mãn. Những trận chiến mịt mù khói lửa, những đợt tấn công ngập tràn ánh sáng xanh chói lòa của súng quang học luôn đem lại một cảm giác khó quên. Thêm vào nữa, tiếng bom rơi, súng nổ vang khắp chiến trường đã lột tả những gì khốc liệt và căng thẳng nhất của cuộc chiến Warhammer.

... và vài mảng đen

Đạt điểm cao ở gần như tất cả các mặt, nhưng DC **vẫn** không thể tránh được những **lỗi** nhỏ. Một số lỗi cơ bản đã **được** "khui" như bắn xuyên vật **thể vẫn còn** tồn tại, làm giảm độ hấp dẫn **của game.**

Khi phát hành lần đầu, phiên bản Dawn of War có 4 phe, Winter Assault có thêm 1 phe, nay DC "bồi" tiếp 2 phe (game có 7 phe tất cả). Đây là một giấc mơ cho các fan thể loại chiến thuật về sự đa dạng trong lối chơi. Thế nhưng, giấc mơ lại trở thành ác mộng khi mà yếu tố cân bằng giữa các phe không được đảm bảo: Necron quá mạnh, các công trình xây dựng chỉ cần mỗi một loại tài nguyên và nhất là khi sử dụng khả năng hồi sinh - cả đạo quân Necron sẽ sống lại!

Chiến trường vẫy gọi

Đánh giá một cách công bằng, Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade là một game hay, đạt chất lượng cao trên hầu hết mọi phương diện. Dù đã quen hay chỉ là "lính mới" trên chiến trường chiến thuật, bạn cũng sẽ phải "ra trận" thôi.

ANH TUẤN

Lưu ý: *Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade là phiên bản mở rộng độc lập, bạn không cần cài đặt trước 2 phiên bản cũ mà vẫn tận hưởng đầy đủ những gì game mang lại. Chỉ khi chơi online, bạn mới cần 2 phiên bản trước để có thể chọn được 5 phe cũ là Eldar, Imperial Guard, Ork, Chaos và Space Marine.*

Ưu điểm

- Chế độ chiến dịch mới vô cùng hấp dẫn.
- Đa dạng các loại quân.

Nhược điểm

- Tồn tại những lỗi nhỏ không đáng có.
- Sức mạnh giữa các loại quân chưa cân bằng.

Nuôi thú ảo

Dù gặp chút ít rắc rối từ sự trùng lặp ý tưởng của The Sims 2: Night Life (được coi là bản nâng cấp "bi đát" của The Sims: Hot Date) nhưng dòng game The Sims nhanh chóng lấy lại được lòng tin bằng The Sims 2: Open for Business. Và với bản mở rộng nóng hổi: The Sims 2: Pets - chức năng thoạt nghe tương tự như The Sims: Unleashed, liệu hãng phát triển Maxis sẽ chứng minh rằng họ vẫn có nhiều ý tưởng đột phá hay đang lặp lại dấu ấn của chính mình?

THE SIMS 2: PETS

PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	17/10/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	Pentium III 1.3GHz, 256MB RAM, VGA 32MB, HDD 5000MB, Windows 2000/XP

NUÔI THÚ ẢO CÓ DỄ KHÔNG?

Giống như phiên bản Unleashed, "sao" trong The Sims 2: Pets là những thú nuôi quen thuộc như chó và mèo. Từ 72 giống chó, 30 giống mèo, sau đó chỉnh sửa một ít, chọn loại lông, khuôn mặt... Cũng như các nhân vật Sim, các thú nuôi sẽ có vòng đời, gen di truyền... Khả năng mô phỏng rất mạnh của bản mở rộng này sẽ khiến bạn cảm thấy thoải mái về các tùy chọn phong phú cho cục cưng của mình.

Khi bắt đầu trò chơi, bạn sẽ học được cách yêu thương, chăm sóc thú cũng như việc phải thường xuyên đối đầu với nhiều phiền toái khi có thêm một thành viên nhỏ bé trong gia đình. Nếu bạn sống độc thân, các vật nuôi sẽ là người bạn lý tưởng. Nhưng nếu bạn có một gia đình với đàn con đông đúc, một công việc cần thăng tiến, cửa hàng phải chăm lo, thì việc chăm sóc và canh chừng mọi hành động của thú sẽ tiêu tốn thêm một ít thời gian, một ít tiền bạc, một ít cuộc sống riêng... chỉ để có một bé cưng khoẻ mạnh và ngoan ngoãn (hoặc cực kỳ nghịch ngợm!).

GIEO "TÌNH" GẶT TIỀN?

Thú nuôi là dạng nhân vật không điều khiển được (quá khỏe!), nên trong những ngày đầu đầy vất vả của cuộc sống, bạn phải tỏ thái độ để uốn nắn hành vi của chúng. Hơn thế nữa, bạn còn có thể thuê các chuyên gia hoặc tự tay huấn luyện các kỹ năng cho thú để tạo việc làm cho chúng. "Thú đi làm" là một yếu tố rất đáng quan tâm, vì khi đó thú không còn là gánh nặng gia đình, lại còn có thể nuôi sống cả nhà, vì công việc của thú rất dễ thăng tiến, chỉ một vài kỹ năng và không cần phải mở rộng các mối quan hệ là có được một mức lương hấp dẫn.

The Sims 2: Pets không có "dịch vụ chăm sóc thú" nên chuyện nuôi nấng chúng sẽ hoàn toàn phụ thuộc vào người chủ. Nếu đã cài bản Open For Business, bạn có thể mở một cửa hàng bán thú vật (những con thú được đào tạo tốt sẽ đáng giá vài ngàn đôla). Một ngày nọ, đồ đạc trong nhà bạn bị phá tan hoang bởi những vết cào, thùng rác bị lục tung, nước vung vãi khắp sàn; hay căn nhà gọn gàng, ngăn nắp và lúc nào cũng "rủng rỉnh" vì có khá nhiều tiền do thú "đi làm" mang về, là "nhân quả nhãn tiền" của cách bạn nuôi nấng chúng hôm nay.

Thỉnh thoảng vào đêm tối, bạn sẽ bắt gặp một con sói với cặp mắt vàng rực lảng vảng quanh nhà bạn, đó là thủ lĩnh của đàn sói. Nếu đóng vai một chủ nhà tốt bụng, cho ăn, chơi đùa cùng sói, thì đến lúc nào đó, chú sói sẽ tặng cho bạn "cuộc sống của người sói". Từ đây, bạn có thể đào tạo thú nhanh hơn 25%, có hơn 60% cơ hội thành công khi đón nhận thú đi hoang, có thể triệu hồi chó sói khi ở bên ngoài nhà, có thể cất tiếng tru rợn người hù... hàng xóm. Theo thời gian, cơ thể và tính cách của người sói sẽ thay đổi, họ trở nên hoạt bát, vui vẻ hơn, nhưng đồng thời, sự ích kỷ cũng tăng dần lên. Người sói là một nhân vật thú vị, tạo thêm sự kỳ bí cho The Sims 2 bên cạnh những con ma cà rồng của phiên bản Night Life.

"PHỤ GIA" CỦA CUỘC SỐNG

The Sims 2: Pets bổ sung những điểm phụ nhưng có giá trị như sự xuất hiện của ngôi sao Hilary Duff và bé cưng Lola của cô (có thể tán tỉnh Hilary Duff "ảo" nữa, ái chà chà!). Công cụ tạo trần nhà mới sẽ giúp các kiến trúc sư xây dựng cho mình căn nhà trong mơ. Nhưng trái với các bản mở rộng trước đó, phiên bản này không xây dựng một khu vực "thiên đường" dành cho chủ và thú. Các đồ vật mới cũng rất ít, đa số là dành cho thú nuôi, thậm chí bạn không có áo quần mới để lựa chọn. Nhìn chung thì The Sims 2: Pets rất thành công trong việc tạo hình những giống thú, khá công phu và trau chuốt. Game vẫn đẹp một cách tinh tế và sắc sảo và đồ họa vẫn hỗ trợ những card màn hình đời cũ mà không ít game ngày nay chối từ. Đây là một game có lối chơi cho mọi người và cấu hình cũng rất nhẹ theo kiểu "nhà nhà" cùng chơi.

Trên các đài phát thanh lần này sẽ có sự góp giọng của nhiều ban nhạc/ca sĩ ngọt ngào và gợi cảm như The Pussycat Dolls, Aly & AJ, Hilary Duff. Tất nhiên là họ đều hát bằng ngôn ngữ Sim ngộ nghĩnh nên những bản nhạc nghe vừa lạ vừa quen. Hiệu ứng âm thanh mới xoay quanh tiếng thú rất thật, bạn có thể bực mình khi nhân vật đang ngủ mà chú chó chạy vào phòng sủa toáng lên, tiếng mèo cào chiếc sa lông đắt tiền của bạn. Do mô phỏng quá giống thực nên nhiều khi những tiếng động đó sẽ khiến bạn khó chịu... thiệt! Hoặc bạn tắt loa, hoặc bạn bán chúng đi, hoặc bạn phải tốn thời gian dạy dỗ thú giữ yên lặng để có những giây phút bình yên trong mái ấm gia đình. Rõ ràng, thú nuôi có thể rất phiền toái nếu bạn không đầu tư thời gian cho chúng, thế thì còn đâu thời gian cho bạn?

CẢM NHẬN CỦA BẠN?

Nhìn chung, The Sims 2: Pets là một phiên bản khá hay nhưng còn nhiều điểm khiến fan không hài lòng. So với phiên bản Open for Business, thật sự thì The Sims 2: Pets chưa có nhiều sáng tạo và ít buộc người chơi phải động não. Nếu bạn để mất cảm hứng thì... thôi rồi những con thú yêu!

ĐẠI NHẬT

ƯU

- Những con vật làm cuộc sống thêm chút vui nhộn
- Nhân vật người sói khá thú vị

KHUYẾT

- Không có nhiều lắm sự sáng tạo và động não trong lối chơi
- Dễ chán hơn phiên bản Open for Business

UU:
Tăng nỗi sợ hãi.
AI của máy thông minh hơn.

KHUYẾT:
Thời gian chơi ngắn.
Thiếu yếu tố khuyến khích chơi lại.

F.E.A.R™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

EXTRACTION POINT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Năm 2005, nhà phát triển Monolith "danh nổi như cồn" sau khi cho ra mắt F.E.A.R. Rất bất ngờ khi hãng này lại chuyển giao trọng trách cho TimeGate Studio thực hiện tiếp phần mở rộng F.E.A.R Extraction Point – lần đầu tiên TimeGate phát triển một game hành động bắn súng.

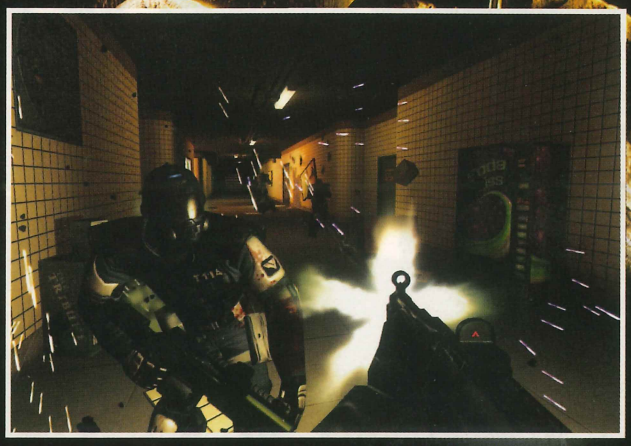
TỘT CÙNG NỖI SỢ

F.E.A.R EXTRACTION POINT	
PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	TimeGate Studio, Monolith
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/06
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 CD (cài sẵn F.E.A.R)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 3,5GB; OS Windows 2000/XP

Trong chuyến trở về sau khi kết thúc F.E.A.R, chiếc trực thăng bị bắn rơi khiến cả đội bay ly tán. "Chiến binh vô danh" của biệt đội First Encounter Assault Recon vẫn chưa thể nào thoát khỏi vòng xoáy ma quái của tên chỉ huy Paxton Fettel và "cô gái nhỏ" Alma. Anh ta vẫn phải tìm đường thoát khỏi thành phố chết, đồng thời chứng kiến từng đồng đội lần lượt gục ngã. Người chơi bắt đầu với F.E.A.R Extraction Point (FEP) tại tòa nhà mà chiếc trực thăng rơi xuống, và dần dần nhận ra rằng toàn bộ cư dân thành phố đột nhiên biến mất một cách kỳ lạ, còn đám lính của Fettel thì không hiểu vì sao lại có thể hồi sinh.

TÂM LOẠN, TRÍ HOANG MANG

Không có nhiều thay đổi về cách chơi, song FEP vẫn mang lại một bầu không khí ghê rợn như F.E.A.R, vì vậy, người viết rất háo hức khi chơi tiếp FEP sau khi đã "luyện" lại xong phiên bản đầu tiên để cảm giác "nổi gai ốc" lại có những đợt dâng trào mới. Phải công nhận rằng FEP "đáng sợ" hơn hẳn F.E.A.R, và để đạt cảm giác "tột cùng nỗi sợ", bạn nên chơi game trong đêm vắng, hoặc trong không gian thật yên tĩnh nhưng nhớ mở loa. Giật thót người là điều khó tránh khỏi khi những bóng ma thoắt ẩn thoắt hiện và tấn công bất ngờ. Nếu yếu tim, tốt



nhất bạn đừng nên chơi FEP.

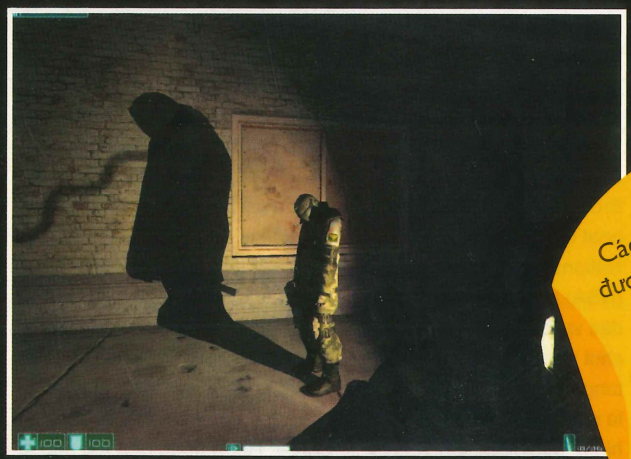
Thử trèo lên một chiếc thang dài, đột nhiên, nhân vật bị "cô gái ma" quơ tay đẩy một phát, thế là rớt xuống đất. Hú hồn! Đến các cảnh nhân vật bị mất máu hoặc chết khi lạc vào những cảnh ký ức có lửa bao bọc xung quanh, mà nếu nhìn không kỹ bạn sẽ không tài nào phát hiện ra được những kẻ đánh lén. Vừa run vừa bực mình! Những "trò mèo" xuất hiện chỉ như để hù dọa rồi biến mất ngay cũng không ít, dù không nguy hiểm tí nào nhưng vẫn... đáng sợ. Nếu chơi FEP mà không có cảm giác sợ thì chả có hứng tí nào. Nói chung, chơi FEAR là để... sợ, và FEP cũng thế!

Chính cảm giác sợ hãi và nỗi hoang mang trong những khung cảnh tối tăm, ma quái sẽ dạy cho người chơi thói quen cẩn thận mỗi khi chuẩn bị bước qua góc cua chẳng hạn. Hãy thử "dung dăng dung dẻ" như đang chơi Half Life xem? Load game nhanh lắm đấy! Chẳng ai biết được phía trước có con ma hay con rô-bốt nào đón lõng (bọn lính thì chả nguy hiểm mấy), hay có rơi vào các cảnh ký ức kỳ quái nữa hay không. Đạn dầy băng, súng lên cò, lầm lũi bước đến...

ĐỊNH THẦN NHÌN KỸ

FEP mang đến cho người chơi những trận đấu súng căng thẳng và quyết liệt hơn F.E.A.R rất nhiều, với số đông quân xuất hiện cùng một lúc. Bù lại, bạn sẽ cảm thấy rất "đã" (và cũng khá vất vả) khi phải đối chọi từng tốp lính trong game bởi không chỉ đông mà còn khôn hơn. Tuy AI của máy phải nói là khá tốt nhưng không phải không có sơ hở. Thông thường, đó là do sự chênh lệch về độ cao. Nếu bạn ở ngay phía dưới chân của đối thủ, nhất là với những con rô-bốt to xác, bạn có thể yên tâm bắn mà không sợ bị bắn trả. Trường hợp tương tự là đối thủ ở ngoài cửa và bạn ở phía trong cửa: bạn hơi hé mình ra và tự do nã đạn vào phần thân thể lộ liễu của chúng.

Bạn sẽ được làm quen với AP-5 Deployable Turret, một loại súng tự động có tính năng rất hữu ích: giúp bạn phát hiện và đánh lạc hướng kẻ địch. Tuy nhiên, đạn của turret cũng khiến bạn mất máu nếu nó "nổi hứng" lên bắn vào bạn. Turret chỉ phát huy đúng vai trò hỗ trợ trong những cảnh đối đầu trực tiếp với những con rô-bốt khó chịu. Còn những cảnh bình thường? Turret giữ vai trò bắn chính, còn người chơi thì chỉ cần nấp



kỹ và bắn hạ những kẻ nào lại gần turret mà thôi (thích hợp cho ai thích nhàn và cầu toàn!). Game còn cung cấp thêm 2 loại vũ khí mới nữa cho người chơi đó là khẩu TG-2A Minigun. Có lẽ không fan FPS nào lại không thích khẩu súng sáu nòng bắn tầm gần rất mạnh này, vốn có khả năng "cày" nát một căn phòng chỉ trong chốc lát. Còn loại kia cũng không kém phần thú vị là khẩu Type – 12 Laser Carbine, cho phép người chơi quét tia laser khắp mọi nơi.

Chủng loại quân trong FEP khá đa dạng, tuy vậy, đa số chỉ khác ở lớp "vỏ bọc" bên ngoài, còn về bản chất thì không có điểm nào nổi trội cả. Thú vị nhất là khi được chạm trán với những đối thủ mới như con Shadow Create, rất nhanh nhẹn và khó phát hiện bởi mắt thường, và một loại rô-bốt cải tiến rất khó... "xơi" dù đã sử dụng vũ khí hạng nặng. Bạn nên bẫy mìn, kết hợp dặt súng tự động turret thì sẽ giải quyết bọn quái vật nhẹ nhàng hơn.

Âm thanh trong FEP thì khỏi phải chê, vì nếu các tiếng động trong game mà "tịt" thì nỗi sợ đã tụt quá nửa. Phần thiết kế màn chơi cũng khá tốt. Đa phần các cảnh game đều có đường phụ, kết nối với nhau tạo thành một vòng tròn. Lối bố trí này tuy không quá lắt léo, song cũng khiến người chơi toát mồ hôi mỗi khi bị đối thủ đánh đường vòng.

ĐỢI PHẦN KẾT NỐI...

Thời gian hoàn thành F.E.A.R Extraction Point khá nhanh, nhưng khi đã chơi xong thì người viết có cảm giác chưa được hứng lắm (do game hơi ngắn) và không hề muốn chơi lại lần nữa. Thì đây vốn dĩ là một bản mở rộng "tiếp nối" chứ không phải là một phiên bản mới, nên cũng không thể đòi hỏi nhiều hơn. Mặt khác, cốt truyện của FEP cũng không rõ ràng, còn chứa đựng nhiều bí ẩn nên vẫn treo lửng lơ rất nhiều câu hỏi. Dòng game F.E.A.R vẫn chưa có dấu hiệu chấm dứt và tay chiến binh vô danh kia chắc cũng còn lâu lắm mới được trở về an toàn.

HOÀNG VŨ

Các loại card đồ họa được F.E.A.R Extraction Point hỗ trợ:
ATI Radeon 9000/9500/9600/9700/9800/X700/X800/X850/X1300/X1600/X1800/X1900
NVIDIA GeForce 4Ti/5900/6600/6800/7800/7900

ĐIỆP VIÊN HAI MANG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

VAI TRÒ CỦA ĐẶC VỤ SAM FISHER TRONG PHIÊN BẢN THỨ 4 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ĐÃ CÓ CHUYỂN BIẾN MỚI. LIỆU HOÀN CẢNH SẼ LÀM THAY ĐỔI SỐ PHẬN CON NGƯỜI HAY CON NGƯỜI VƯƠN LÊN TỰ ĐỊNH ĐOẠT SỐ PHẬN?

Với sự xuất hiện của Splinter Cell: Double Agent (SC4), series Splinter Cell của Ubisoft tạo được một vị thế vững chắc trong thể loại hành động bí mật (stealth action) dù đây là kẻ "sinh sau đẻ muộn": trong vòng 3 năm kể từ 2003, đã có 4 phiên bản cho PC được phát hành. Dòng game này còn xuất hiện trên nhiều "mặt trận" khác như PS2, Xbox, Xbox 360, PSP, mobile...

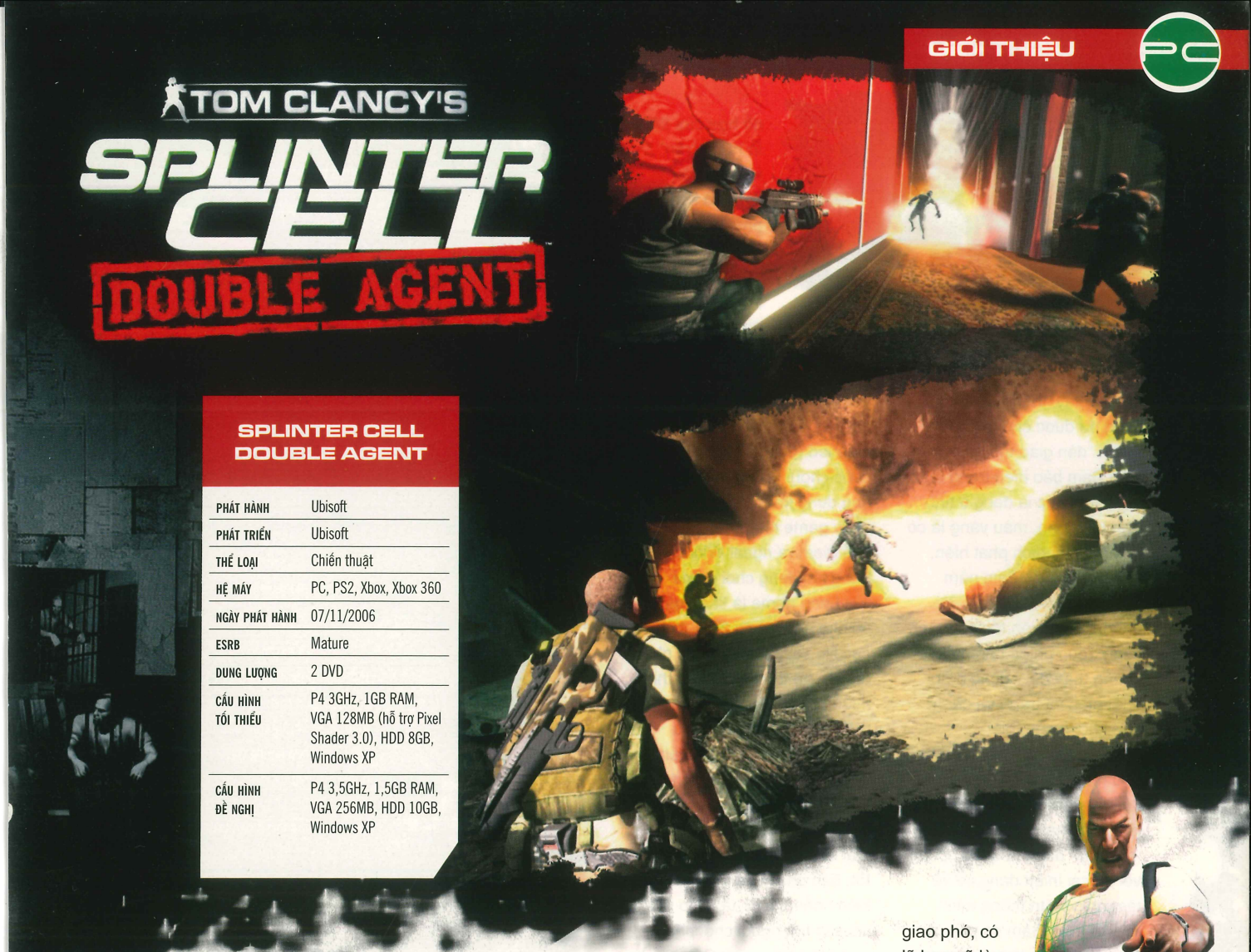
Do có mật độ xuất hiện cao nên "tiếng nói" của Splinter Cell cũng có "trọng lượng" hơn, khi số người biết đến thể loại hành động bí mật qua Splinter Cell ngày càng tăng, tạo thành một trào lưu hành động mới cùng với những Metal Gear Solid, Hitman, Tenchu...

ĐẶC VỤ HAI MANG

Vào năm 2008, các thế lực khủng bố như John Brown's Army (JBA) ra sức hoạt động, vì vậy, tổ chức National Security Agency (NSA) không thể để cho tay đặc vụ cừ khôi của mình "ngồi chơi xơi nước". Sam lại được tung vào cuộc, nhưng lần này là một nhiệm vụ vô cùng nguy hiểm: phải luồn sâu vào cơ cấu của JBA qua vai trò của một người tham gia tổ chức này để thu thập thông tin. Đầu tiên là chuyến đi đến Iceland, rồi vào nhà tù Kansas để tiếp xúc và "kết bạn" với Jamie Washington, một thành viên cấp cao của JBA. Nhiệm vụ "điệp viên hai mang" chính thức bắt đầu khi Sam được Jamie đưa về căn cứ chính của JBA tại New York.

Để đạt được sự tin tưởng của JBA, Sam phải thực hiện một số nhiệm vụ do tổ chức này đề ra và không được sơ hở khi thực hiện các nhiệm vụ của NSA. Việc đầu tiên là phải bắn hạ viên phi công Cole Yeager. Nếu Cole chết, JBA sẽ tin tưởng Sam hơn, nhưng đồng thời anh ta lại bị NSA nghi ngờ "trở mặt", và ngược lại. Hành động như thế nào là

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC, PS2, Xbox, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/2006
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 3GHz, 1GB RAM, VGA 128MB (hỗ trợ Pixel Shader 3.0), HDD 8GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3,5GHz, 1,5GB RAM, VGA 256MB, HDD 10GB, Windows XP

tùy bạn, nhưng đôi khi để đạt được mục đích lớn hơn, người ta lại phải gạt bỏ những cái nhỏ... Vả lại, khi đã rơi vào tay bọn khủng bố, thì trước sau gì Cole cũng cầm chắc cái chết.

Lòng tin của 2 tổ chức được biểu hiện đồng thời qua Trust System. Hệ thống này hoạt động khá nhạy, tạo nên sự khác biệt so với 3 phiên bản trước (Sam vốn chỉ là "Thiên lôi", NSA "chỉ đâu đánh đó"). Những yêu cầu, những mục tiêu trái ngược nhau giữa JBA và NSA luôn đặt Sam vào những tình huống dở khóc dở cười. Nếu không tự quyết định được, bạn hãy save trước khi hành động và đi theo cả 2 hướng. Nên nhớ: trung thành tuyệt đối với NSA thì sẽ bị "lột mang", còn quá thân thiết với JBA thì sẽ nằm trong danh sách "most wanted" (bị truy nã). Bởi vậy, cố gắng trung hòa cả 2 phe là biện pháp "hạ cánh" an toàn cho một điệp viên hai mang.

GIÃ TỪ ĐÊM TỐI

Điểm khác biệt của SC4 so với các phiên bản trước là sự vắng mặt của thanh đo ánh sáng (thanh đo âm thanh vừa mới "chào đời" ở bản 3 Chaos Theory cũng không xuất hiện). Thanh đo ánh sáng là một yếu tố rất thú vị trong các phiên bản trước, khi mà Sam len lỏi chủ yếu trong bóng tối. Còn giờ đây, "bóng tối không còn là bạn của Sam nữa", do anh ta thường xuyên hoạt động trong các vùng có ánh sáng cực tốt (không tính bị đèn chiếu vào) nên sự xóa bỏ thanh đo ánh sáng cũng phần nào hợp lý và góp phần tăng độ khó cho game. Làm việc cho cả NSA và JBA, Sam còn "tối" với phe nào được nữa? Có chăng, đó chỉ là những hành động "mờ ám" mà thôi!

Thay vì liên tục nhìn thanh đo ánh sáng, bạn sẽ phải chú ý nhiều hơn đến cảnh vật xung quanh để tìm chỗ ẩn nấp. Theo đó, phong cách hành động cũng gắn sát với thực tế nhiều hơn, tất nhiên là khó hơn. Fan của SC chắc chắn sẽ rất bỡ ngỡ và bối rối trước kiểu chơi mới này. Nhưng sau khi chơi qua 2-3 màn, nhất là màn huấn luyện ở căn cứ JBA, khi thực hiện các nhiệm vụ mà NSA giao phó, có lẽ bạn sẽ làm quen được với sự thay đổi. Cũng không quá khó đấy chứ? Còn nếu bạn là lính mới, từng chơi qua các game có dạng "nửa sáng nửa tối" như F.E.A.R thì sao? Rất đơn giản, kiểu chơi mới cũng chả là gì cả, chỉ khác là phải hết sức chú ý để không bị địch

phát hiện, vì khi trúng đạn là chuẩn bị... load game.

Dù vậy, thanh đo ánh sáng đã được chuyển đổi thành "đèn giao thông" trên lưng Sam báo hiệu trạng thái: màu xanh lục là đang ở tình trạng an toàn, màu vàng là có khả năng bị địch phát hiện, còn màu đỏ ư? Sam nằm gọn trong tầm bắn của đối phương! Nguyên tắc để thành công trong phiên bản này vẫn không thay đổi - đừng để bị phát hiện và tránh va chạm nếu không cần thiết.

Các thao tác trong game hầu như không có sự thay đổi bao nhiêu. Kiểu chơi mới làm khác hẳn với phong cách "rình rập" đầy thụ động. Cùng với sự cải thiện đáng kể về tầm nhìn và trí thông minh AI của máy, Sam sẽ phải di chuyển nhanh hơn, phán đoán thời cơ và tính toán thời điểm hành động chính xác hơn. Ảnh hưởng đến thao tác trong game nhiều nhất chính là sự thay đổi về giao diện thao tác (mở/đóng cửa, lựa chọn vũ khí): tuy nhanh và đẹp nhưng rất khó thực hiện chính xác và hơi khó điều khiển.

Các màn chơi cũng khá rộng rãi, thường có 2-3 đường để di chuyển từ điểm A sang điểm B: đường "lộ thiên" (dễ bị lính gác phát hiện nhất, bởi ai cũng có thể đi được), đường dây treo và đường ống. Ngoại trừ đường "lộ thiên", hai đường còn lại đòi hỏi người chơi phải chịu khó quan sát mới thấy được. Mặt khác, do game không có bản đồ cụ thể nên bạn phải ghi nhớ vị trí, khung cảnh trong màn chơi để tránh quay về chốn cũ nhiều lần.

HÀNG "KHỦNG"

Sử dụng engine Unreal, đồ họa của SC4 tỏ ra rất "rắn" khi yêu cầu card đồ họa phải hỗ trợ Pixel Shader 3.0 và máy tính cũng phải "khủng" một tí! Đây là một game không dành cho "con nhà nghèo" bởi yêu cầu cấu hình tương đối cao. SC4 thỉnh thoảng lại bị crashed (dừng bất ngờ giữa cuộc chơi). Bạn nên đóng các ứng dụng không cần thiết để chạy game nhẹ nhàng và hạn chế thoát ra ngoài Windows trong khi đang chơi game.

Load game là khâu gây ức chế nhất trong SC4, bởi các file save không được phép đặt tên và thứ tự sắp xếp thì ...lung tung. Thời gian load một màn chơi khi bắt đầu cũng hơi "khủng": từ 4-5 phút trên máy tính có cấu hình Intel E6600, RAM 1GB, card đồ họa 7800GTX. Để chơi thể loại hành động bí mật thật tốt, bạn phải luyện được tính kiên nhẫn, và đó là lý do mà Ubisoft bắt người chơi phải ...chờ đợi hay sao? Cũng có lý lắm chứ? Và chỉ nên sử dụng 1 profile duy nhất nếu muốn các file save "an toàn".

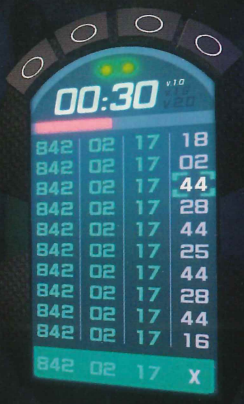
...NHỮNG ĐOẠN KẾT ĐỊNH MỆNH

Splinter Cell: Double Agent đang tạo ra bước ngoặt mới khi từ bỏ lối chơi thụ động, khiến nhiều fan phải choáng váng trước một phong cách rất năng động. Đổi mới để không bị xoáy vào lối mòn, đổi mới để tạo sự khác biệt. Còn bây giờ, người viết cũng phải tự đổi mới "tư tưởng" của mình, bằng cách đi sâu vào tình huống bắt tay thật sự với JBA, triệt hạ giám đốc NSA Lambert cùng gã nhân viên tình báo CIA Hisham Hamza. Được biết, Splinter Cell: Double Agent có đến 3 kết cục dành cho Sam Fisher, đành phải tự mình khám phá dần thôi, các chàng Sam!

HOÀNG KIM

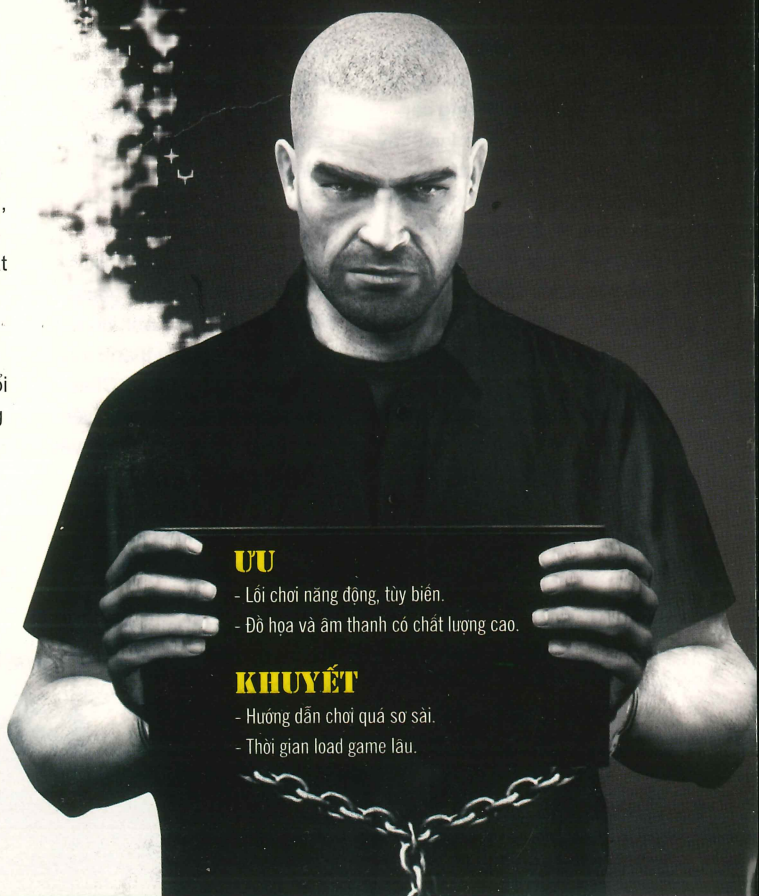
CÁCH DÒ MÃ SỐ (HACKING)

Đây là phương pháp bạn thường phải dùng để mở các khóa điện tử trong SC4. Giao diện bảng khóa có 4 cột số, bạn tìm nhanh trong 4 cột số có số nào cố định thì chọn tới số đó và bấm phím Space Bar, như thế là bạn đã giải quyết xong 1 cột. Tiếp tục tìm các số cố định ở 3 cột còn lại. Tìm được đủ 4 số cố định ở 4 cột trong thời gian quy định, bạn đã dò mã số thành công.



CÁCH MỞ KHÓA (CRACKING)

Khi lần đầu tiên đặt chân đến căn cứ của JBA, bạn được thử tài mở 1 két sắt. Cách mở khá đơn giản theo kiểu truyền lực: bạn bấm phím A để khung tròn đầu tiên (khung nhỏ nhất) xoay, kéo theo khung thứ 2 rồi khung thứ 3 (lớn nhất). Khi khung thứ 3 sắp đến khớp, có 1 đèn màu xanh lục sẽ nháy lên, bạn nhấn chậm lại để đưa khung thứ 3 vào khớp. Tương tự, bạn nhấn phím D để đưa khung thứ 2 vào khớp, rồi lại nhấn phím A để đưa khung thứ 1 vào khớp. Khi cả 3 khung đều vào đúng khớp, khóa đã được mở.

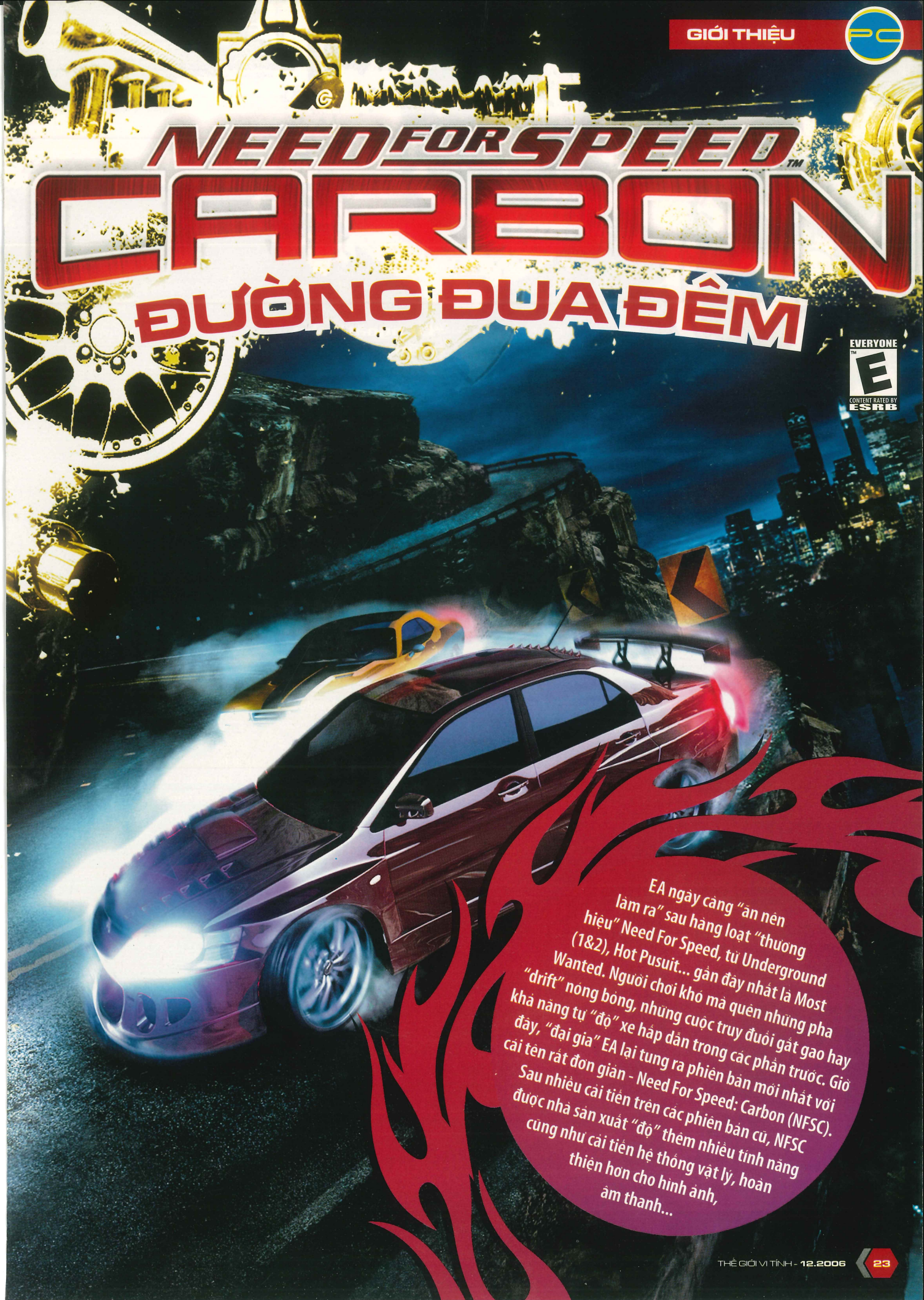


ƯU

- Lối chơi năng động, tùy biến.
- Đồ họa và âm thanh có chất lượng cao.

KHUYẾT

- Hướng dẫn chơi quá sơ sài.
- Thời gian load game lâu.



NEED FOR SPEED™ CARBON

ĐƯỜNG ĐUA ĐÊM

EA ngày càng "ăn nên làm ra" sau hàng loạt "thương hiệu" Need For Speed, từ Underground (1&2), Hot Pusuit... gần đây nhất là Most Wanted. Người chơi khó mà quên những pha "drift" nóng bỏng, những cuộc truy đuổi gắt gao hay khả năng tự "độ" xe hấp dẫn trong các phần trước. Giờ đây, "đại gia" EA lại tung ra phiên bản mới nhất với cái tên rất đơn giản - Need For Speed: Carbon (NFSC). Sau nhiều cải tiến trên các phiên bản cũ, NFSC được nhà sản xuất "độ" thêm nhiều tính năng cũng như cải tiến hệ thống vật lý, hoàn thiện hơn cho hình ảnh, âm thanh...

Nối tiếp nội dung từ phần NFS: Most Wanted, sau khi giành lại được chiếc BMW M3 từ tay "trùm cuối" Razor, người chơi tiếp tục các cuộc đua nhằm thâu tóm "lãnh thổ" tại Palmont City. Ngay từ lúc bắt đầu game, người chơi "bị" đẩy vào cuộc trốn thoát thanh tra Cross - chuyên săn các quái xế để nhận tiền thưởng, có lẽ nhiều tay đua mới sẽ hơi bị "choáng" vì tốc độ của chiếc M3 dũng mãnh cùng những khúc cua "tử thần" trên sườn núi. Cuối cùng thì bạn cũng... lao chiếc BMW vào chiếc xe tải và may mắn thay được "bạn cũ" Darius giải quyết êm xuôi trục trặc. "Sự nghiệp" thâu tóm Palmont City bắt đầu. Nội dung ngày càng phức tạp sau khi có mặt nhiều nhân vật mới, các tình huống "dở khóc dở cười" khiến NFSC như một bộ phim hình sự dày tính tiết éo le - riêng phần cốt truyện, tôi xin để cho người chơi tự khám phá.

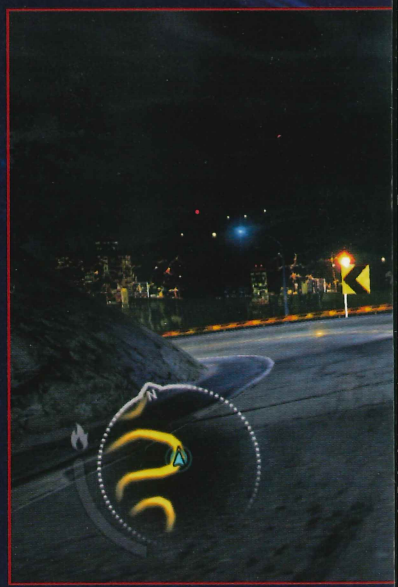
NEED FOR SPEED CARBON	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Electronic Arts
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	31/11/06
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 1,7GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 5,2GB, OS Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 2,4GHz, RAM 1GB, VGA 256MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU Intel Core 2 Duo E6600, RAM 1GB, VGA 256MB EN7800GT

"Cú ngoặt" cho những tay lái lụa

Lần này "cô hướng dẫn" hoàn toàn mới tinh với vẻ đẹp quyến rũ có tên Nikki sẽ giúp bạn bước đầu để bắt nhịp tốt với các chức năng cũng như các sự kiện trong NFSC. Palmont City được chia thành 4 vùng và có thủ lĩnh riêng. Mỗi vùng lại được chia nhỏ thành các khu khác nhau, muốn chiếm được từng khu, bạn phải chiến thắng ít nhất 2 sự kiện tại đó. Sau khi chiếm được tất cả các khu, bạn có "cơ hội" đối đầu với "boss" của cả vùng đó. Các cuộc đối đầu với "boss" kỳ này thực sự đòi hỏi kỹ thuật khá cao cùng với tính kiên nhẫn, bền bỉ của người chơi. Sau khi hạ "boss" tại thể thức đường phố thông thường, người chơi sẽ tiếp tục cuộc độc chiếm khu vực bằng lối chơi hoàn toàn mới xuất hiện tại NFSC. Đường đua sẽ diễn ra tại các sườn núi quanh co, NFSC "buộc" bạn phải hạ "boss" bằng cách bám đuôi thật sát cho đến khi về đích. Cuộc đua sẽ kết thúc ngay với phần thua nghiêng về đội bị văng xe xuống dèo hay bị đối phương "bỏ rơi" quá 10 giây. Khi về đích, bạn sẽ có một số điểm tương ứng với khoảng cách giữa bạn với đối phương trong cuộc đua và bắt đầu vòng cuối với tình huống ngược lại. Lúc này, bạn sẽ dẫn đầu, "boss" sẽ cố gắng bám sát nhằm đạt số điểm cao hơn để dành chiến thắng. Như đã đề cập, phần thử thách với "boss" kỳ này để lại ấn tượng khá tốt, đòi hỏi người chơi hết sức cẩn thận cùng với khả năng điều khiển điêu luyện và không được dùng "đồ" tăng tốc (NOS). Đã vậy, rào chắn tại các khúc cua lại "mỏng manh" nên việc bạn cho xe bay xuống núi xảy ra khá thường xuyên. Chiếm được một khu nào đó không có nghĩa công việc của bạn đã hoàn tất. Luôn có thách thức và bạn buộc phải bảo vệ "hang ổ" của mình.

Không còn đơn độc...

Bạn không còn lẻ loi trong các cuộc đua khốc liệt vì NFSC đã bổ sung tính năng đồng đội, giúp bạn "dễ thở" hơn. Người chơi sẽ có 3 "quyền trợ giúp" từ máy: blocker - hất văng mục tiêu ra khỏi đường đua, giúp bạn ung dung tiến lên phía trước, ngoài ra blocker còn có khả năng ngăn chặn các tay đua muốn qua mặt bạn; drafter - khả năng này tuy khó thực hiện nhưng đạt hiệu quả rất cao tại



các đường đua thẳng, người chơi chỉ việc theo sau đồng đội thì sẽ tăng tốc khá nhanh; và cuối cùng là scout - tên "lính dò đường" sẽ đánh dấu các đường tắt có trên bản đồ, giúp tiết kiệm khối thời gian. Tuy là nét mới và tỏ ra khá hấp dẫn, đôi khi những "tay" này lại làm bạn vướng víu, thậm chí trở thành vật cản cho chính bạn. Nhưng để có thêm thu nhập thì người chơi buộc phải cho đồng đội tham gia các cuộc đua của mình. Thật là khó nghĩ phải không?

NFSC tỏ ra khá thoáng khi cho phép người chơi chọn lựa giữa 3 dòng xe: tuner, muscle và exotic. Với tuner thì ai cũng biết chiếm đa số vẫn là các dòng như: Mazda RX-8, Nissan Skyline hay Subaru Impreza WRX... với ưu điểm giữ cân bằng tại các khúc cua gắt; còn muscle gồm các dòng xe mạnh mẽ như Chevy Camaro SS, Dodge Challenger Concept... của thập niên 70-80, tuy khó điều khiển nhưng lại có tốc độ khá tốt; cuối cùng là dòng exotic, còn gọi là siêu xe, với bộ sưu tập đẹp mắt cũng như tính năng mạnh bao gồm: Mercedes CLK 500, Porsche GTR3, Lamborghini... Tuy nhiên, để cân bằng giữa các loại xe, chúng ta có thể thực hiện việc nâng cấp khá dễ dàng như các phần NFS trước đây.

Các cuộc chạm trạn với cảnh sát sẽ không còn đóng vai trò quan trọng như trong phần NFS: Most Wanted. Tuy nhiên, trong NFSC các cuộc đua không còn tuyệt đối "an toàn", ngoài việc đối phó với các tay đua máy, bạn có thể gặp cảnh sát xuất hiện hoàn toàn bất ngờ trong các cuộc đua. Ngoài các chế độ đua khá quen thuộc như: Circuit, Speedtrap, Sprint..., NFSC để lại dấu ấn đậm nét qua chế độ "Drift Canyon", vẫn mang

TUNG HOÀNH TRÊN CÁC ĐƯỜNG ĐUA

CAREER: bạn sẽ phải tham gia các vòng đua và chiếm lấy từng địa phận cho riêng mình; trong mỗi đường đua, số lượng người chơi đã được tăng lên đến 8 người.

Ngoài các chế độ đua truyền thống như **Circuit**, **Sprint**, **Speedtrap**, **Checkpoint**, bất ngờ lớn của năm nay là sự trở lại của **Drift** (lết bánh) với 2 hình thức: **Track Drift** và **Canyon Drift**. Với hệ thống vật lý mới được áp dụng cho hình thức đua Drift lần này, người chơi sẽ lết bánh với tốc độ hơn 160km/h! Tuy điều này phi thực tế nhưng lại đem đến cho người chơi cảm giác rất tuyệt vời.

Chế độ **Canyon Duel** được sử dụng khi bạn đua với boss, hoặc có thể chơi dưới dạng đua nhanh **Quick Race** được tổ chức trên những hẻm núi quanh co bao quanh thành phố, rất gay cấn và hồi hộp.

Một hình thức đua khá mới là **Race War**. Về bản chất thì đây chỉ là đua Circuit bình thường, nhưng bạn sẽ được đua với 20 đối thủ cùng lúc! Ngoài ra, trước khi bắt đầu màn đua Quick race, bạn có thể lựa chọn "ghost mode" để tạo "ảo ảnh" chiếc xe của bạn tại lần đua cuối cùng của màn đó, giúp người chơi rút kinh nghiệm những lần sau.

Outrun trong NFSU2 cũng trở lại dưới hình thức **Crew Challenge**, tuy vậy, điều làm thất vọng các fan tốc độ nhất có lẽ là sự vắng bóng của hình thức đua Drag.

Game còn có rất nhiều các challenge, reward card khác nhau để thử thách người chơi, sau khi hoàn thành mỗi challenge hay đạt được một số reward card nhất định, người chơi có thể unlock được những món đồ có giá trị, hay thậm chí là những chiếc xe rất độc. Mỗi challenge, bạn có thể lựa chọn chơi một mình (Solo) hay Co-op (Online) với bạn bè. Nên lưu ý rằng nếu đã hoàn thành phần Career, bạn chỉ mới unlock được một nửa các loại xe trong game, 1 nửa còn lại nằm trong phần challenge và những reward card đạt được.

Chơi mạng được EA chăm chút rất kỹ và tạo hẳn một hệ thống messenger trong game, cũng như bảng xếp hạng rất chi tiết. Và điều đáng nói nhất là 2 chế độ không hề có trong phần Single đó là Pursuit Knockout và Be The Cop. Pursuit Knockout về cơ bản là knockout bình thường, nhưng thay vì bị knockout, người chơi sẽ biến thành cảnh sát và cản trở những tay đua còn lại. Cuộc đua diễn ra đến khi toàn bộ người chơi trở thành cảnh sát, chỉ còn lại một tay đua duy nhất và phải hoàn thành nốt 2 vòng đua cuối mà không bị "tóm cổ". **Be The Cop** hỗ trợ 8 người chơi, trong đó chỉ có duy nhất một người đua, số còn lại sẽ là cảnh sát. Người chơi sẽ lần lượt thay nhau trở thành cảnh sát hay tay đua trong một khoảng thời gian nhất định.

CHĂM CHÚT "XẾ" YÊU

Có lẽ không ít người đã cảm thấy phật lòng khi phần độ xe trong NFSMW quá sơ sài. Với NFSC, bạn sẽ làm quen với các phương thức độ xe mới lạ. Người chơi có thể lựa chọn giữa các thành phần đã cho sẵn giống như các phiên bản trước, hay sử dụng Autosculpt (một cách độ xe mới của game). Trong Autosculpt, bạn có thể thay đổi, tuỳ biến từng phần của chiếc xe theo bất cứ cách nào, ví dụ tạo một lỗ thông gió trên mui xe, làm cho phần đuôi xe nhô ra hay lõm vào tùy ý... Sử dụng Autosculpt, người chơi sẽ tạo ra một chiếc "xế" như ý mà chắc chắn không sợ đụng hàng. Hơn nữa, hệ thống Vinyl và Decal của game được cải tiến đáng kể, số lớp (layer) của Vinyl được tăng lên tới... 20. Vinyl và Decal trong NFSC có thêm chức năng vector scaling, nghĩa là chúng có thể được di chuyển, phóng to, kéo dãn và tất nhiên là đặt tại bất cứ vị trí nào trên xe. Với những thay đổi rất sáng tạo này, bạn thỏa sức chỉnh sửa xe của mình gần như không có giới hạn!

CẢNH BÁO!

Lực lượng cảnh sát cũng có mặt trong game, vẫn có đủ 5 heat level nhưng gần như không đóng vai trò quan trọng. Một thay đổi nhỏ trong game, đó là mỗi vùng sẽ có từng Zone Heat khác nhau, chỉ số này khác với heat level, nếu vùng nào có Zone Heat càng cao thì khi bị đuổi bắt sẽ càng có nhiều cảnh sát vây quanh bạn.

phong cách drift "cổ điển" nhưng được "hiện đại hoá" qua các chi tiết bổ sung rất hấp dẫn như khả năng sử dụng NOS, làm cho các "cú" lết bánh trở nên cháy bỏng hơn gấp bội! Điều người chơi cũng nên cảnh giác là các khúc cua gắt trên sườn núi, nếu dạp ga quá trớn thì bạn sẽ được chứng kiến quang cảnh bay xe xuống núi trong tình trạng "speed breaker" đúng nghĩa!

Ngoài ra, NFSC còn bổ sung chế độ "Race War" - một thể loại khá mới và được đánh giá cao. Người chơi sẽ "đơn thương, độc mã" đối đầu với 3-4 nhóm khác nhau, chúng sẽ lấy số đông nhằm cản trở đường đi của bạn. Tuy nhiên với sự phối hợp nhịp nhàng giữa "chân ga" và "tay số" thì việc cán đích đầu tiên cũng không mấy khó khăn.

Đẹp từ hình tới thanh

Điểm đáng ghi nhận tại NFSC chính là hệ thống AI được cải tiến tốt, các tay đua máy phối hợp đồng đội rất tốt: biết bọc lót, đôi khi dàn cả hàng ngang làm cho bạn không có cách nào vượt qua được. Các góc cua được chúng "ôm" rất nét, phối hợp tốt khả năng sử dụng NOS, chúng dễ dàng cho bất kỳ "tay mơ" nào hít khói. Hệ thống vật lý kỳ này cũng được "chỉn chu" hơn, các cuộc va chạm được thể hiện thật hơn nhất là những cú va chạm giữa bạn và các xe lưu thông, bạn có thể làm chúng văng ra khỏi đường hoặc hất tung chúng - điểm chưa thấy tại các sê-ri NFS trước đây.

Quang cảnh thành phố về đêm trở nên hoành tráng và nhộn nhịp hơn hẳn dưới bàn tay diệu luyện của dạo diễn nghệ thuật Neil Eskuri – sự hùng vỹ của Carbon Canyon hay thác nước cheo leo trông rất sinh động. Chỉ nhắc đến hình ảnh mà không nói đến âm thanh cũng như các "Trax" trong NFSC thì quả là quá thiếu sót. Âm thanh gầm rú phát ra từ chiếc "cơ bắp" Camaro SS chắc khỏe hay tiếng "gào thét" của chiếc Lamborghini đã được "đại tu" hoàn chỉnh rất "khủng". Nhiều bài hát thể hiện rõ bản chất "nóng bỏng" của các cuộc đua từ Rock, Hip Hop cho đến Electro đều được các ban nhạc "nổi đình, nổi đám" trên thế giới như Pharell, Kyuss... thể hiện.

Với nhiều nét chấm phá cũng như thành công nhất định, đại gia đình NFS lại được dịp ngẩng cao đầu đón chào thành viên mới - Need For Speed: Carbon. Liệu sau bài viết này còn bao nhiêu fan chưa tin tưởng vào NFSC? Tuỳ thôi! Nhưng nếu không khám phá vùng "Carbon" thì sao hoàn thiện "bộ sưu tập" cơn khát tốc độ?

TRUNG HIẾU - ANH VŨ

ƯU:
Hình ảnh âm thanh trau chuốt. AI đưa ra nhiều tình huống bất ngờ. Hình thức "độ" xe phong phú, đa dạng.

KHUYẾT:
Cốt truyện phức tạp, các cuộc đụng độ chưa thể hiện tốt. Phối hợp đồng đội đôi khi rất rối.

AMD 64 Athlon X2

AMD Dual-Core
DO MORE IN LESS TIME

AMD

Bộ vi xử lý
AMD Athlon™ 64 X2
Dual-Core 3600+

"NGON - BỔ - RẺ"

Sự lựa chọn tốt nhất cho các game thủ

CPU AMD Athlon™ 64 X2 Dual-Core 3600+ (Socket AM2)
được hỗ trợ bởi hầu hết các loại bo mạch chủ nổi tiếng như
Asus, MSI, Gigabyte, ECS, ASRock, Abit, DFI, Foxconn, Biostar, EPoX...

AMD

© 2006 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Athlon, AMD Sempron, the AMD LIVE! logo, AMD LIVE!, and combinations thereof, and Cool'n'Quiet, and 3DNow! are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. HyperTransport is a licensed trademark of the HyperTransport Technology Consortium.

Hệ thống trung tâm bảo hành và tư vấn sản phẩm AMD tại Việt Nam:

Sài Gòn	Hà Nội	Đà Nẵng
5 Bến Vân Đồn, Q4	5 Quốc Tử Giám	190 Hải Phòng
ĐT: (08)9255725	ĐT: (04) 7323232	ĐT: (0511) 750300

Email: amd@silicom.com.vn
Tư vấn online YM: amd_online_from_silicom@yahoo.com
MSN: amd_from_silicom@hotmail.com

CÁC SẢN PHẨM CỦA AMD ĐỀU CÓ BÁN TẠI CÁC ĐẠI LÝ TRÊN TOÀN QUỐC

Nhà phân phối chính thức

SILICOM Group

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Chúa tể bóng đêm

Những trận đánh liên miên, hoành tráng theo một cốt truyện lôi cuốn và hấp dẫn, Dark Messiah of Might and Magic đưa người chơi đi từ bất ngờ này đến bất ngờ khác đầy thú vị.

Dark Messiah of Might and Magic (Dark Messiah) lấy bối cảnh là thời điểm 18 năm sau khi kết thúc sự kiện ở bản Heroes of Might & Magic V. Trong thế giới Ashan tối tăm và hỗn loạn, người chơi sẽ là nhân vật Sareth, một chàng trai trẻ đầy nhiệt huyết nhưng thiếu kinh nghiệm đang là học trò của pháp sư Phenrig vĩ đại. Người thầy đã đặt lên vai chàng trai trẻ Sareth một sứ mệnh "bất khả thi" là sử dụng những kỹ năng đã học được để đánh tan những quân đoàn bóng tối hùng mạnh đang xâm chiếm thế giới. Nhiệm vụ quan trọng nhất mà Sareth phải hoàn thành là tìm cách lấy lại "Skull of Shadows", một bảo vật có từ thời xa xưa và tương truyền chứa đựng một sức mạnh vô biên. Khi có được bảo vật này trong tay, thầy trò Sareth mới có cơ hội đánh bại Dark Messiah, kẻ cầm đầu của thế lực bóng đêm đang bao trùm thế giới. Sareth nhận lệnh của thầy và bắt đầu tham gia vào các trận chiến như một người "học việc", thế nhưng vị cứu tinh của thế giới sẽ mạnh mẽ và bản lĩnh hơn qua từng trận đấu. Sareth sẽ học được nhiều kỹ năng mới về kiếm, phép thuật "cao siêu" hơn để có thể hoàn thành sứ mệnh của mình.

Muôn mặt Dark Messiah

Dark Messiah sử dụng bộ engine nổi tiếng của hãng Valve - từng "nổi đình nổi đám" qua trò Half Life 2 Source. Vào game Dark Messiah, người chơi có cơ hội thử sức trong vai một chiến binh gan dạ, tự mình khám phá thế giới tối tăm, đầy thử thách và đầy cạm bẫy... Trong game, người chơi có thể tùy ý thay đổi nhân vật của mình thành một chiến binh quả cảm, một xạ thủ "bách tiễn xuyên dương" hay một pháp sư tài ba có thể lấy mạng đối phương chỉ bằng một cái vẫy tay... Có thể nói cốt truyện của Dark Messiah "dồn" người chơi vào những trận chiến liên miên bất tận ngay từ đầu. Để đương đầu với vô vàn quái vật, người chơi phải làm quen với hơn 30 loại vũ khí khác nhau như búa, dao găm, song đoản đao, kiếm, trượng, gậy, móc câu, cung... và các phép thuật uy mãnh: phép băng, cầu lửa, điều khiển đồ vật và tia sét... Không những thế, còn có 3 bảng kỹ năng riêng biệt, đủ để bắt người chơi phải nghiền ngẫm, tìm tòi xây dựng kỹ năng chính cho nhân vật qua từng lần thăng cấp (level up).

Thế giới "đen" và âm điệu rợn

Nếu đã từng chơi qua trò Oblivion, bạn có thể thấy rõ hình ảnh trong Dark Messiah không hề thua kém bất cứ mặt nào. Nhân vật, quái vật hay cả cảnh vật trong game được tô vẽ hết sức chân thật và chính xác đến từng chi tiết. Bạn có thể dễ dàng cảm nhận điều này qua các thùng gỗ, vật dụng trong nhà đến các vật to lớn hơn như những con quỷ một mắt, hay con rồng thần bay chấp chới trên bầu trời, miệng luôn phun ra những quả cầu lửa, tia sét... Ngay từ "trường đoạn" đầu tiên của game, người chơi có thể bị choáng ngợp trước khung cảnh bi tráng pha lẫn hỗn loạn đến điên cuồng của một trận thủ thành. Thành trì của loài người đang bị tấn công bởi liên minh những con yêu tinh nhanh nhẹn, tinh quái và những con Orc khổng lồ với

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC	
PHÁT HÀNH	Ubi Soft
PHÁT TRIỂN	Arkane Studios
THỂ LOẠI	FPS
NGÀY PHÁT HÀNH	24/10/06
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU AMD Athlon, Pentium 2,2 GHz, RAM 512 MB, VGA 128 MB, HDD 7 GB, OS Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU AMD Athlon, Pentium 3,2 GHz, RAM 1GB, VGA 256 MB

sức mạnh vô biên, đập phá tan nát những trở ngại trên đường tiến của chúng.

Kết thúc "trường đoạn" này, người chơi đã phải đối mặt ngay với trùm, con Orc một mắt to "vật vã". Đây quả là một trải nghiệm không dành cho người yếu tim - không một loại vũ khí nào của loài người có thể xuyên qua được lớp da dày như trọng giáp của con trùm này, ngoại trừ cây cung "thần" đặt trên nóc thành. Game sử dụng các hiệu ứng phụ như đổ bóng, ánh sáng động, nhìn trong bóng đêm... Thêm vào đó, hầu hết thời gian trong game, bạn phải mò mẫm hành động trong bóng tối với cảm giác rất hồi hộp và lo sợ. Âm nhạc và tiếng động trong game chỉ dừng ở mức khá mặc dù có sự "hậu thuẫn" của các bản nhạc nền khá hoành tráng và có điểm nhấn, đặc biệt là khi đấu trùm, nhưng nhìn chung khá rời rạc. Song hành cùng bạn trong bóng đêm u ám chỉ có tiếng bước chân, tiếng binh khí chạm vào nhau hay tiếng rên rỉ đến rùng rợn phát ra từ con quái vật ẩn mình đâu đó... Có lẽ ý đồ của nhà sản xuất khi tắt hết các âm thanh không cần thiết là nhằm tăng cảm giác hồi hộp, lo lắng cho người chơi.

Đã chơi, đừng vội nản

Khuyết điểm thấy rõ nhất của Dark Messiah là quá nặng, điều này được thể hiện rất rõ mỗi khi máy tải một màn chơi mới hay chuyển cảnh, bạn sẽ phải chờ dợi tuy chưa đến mức "nản lòng chiến sĩ" nhưng cũng đủ làm "nguội" nộ khí ngất trời của bạn sau những pha chiến đấu ác liệt của màn vừa xong. Một kỹ năng nhỏ nhưng rất thú vị là khả năng đá của nhân vật chính, nếu biết tận dụng triệt để cước pháp, bạn sẽ giảm bớt khó khăn khi giao chiến - đá những con quái vật vào đống lửa thay vì phải khổ đấu với nó một trận. Những con

quái vật đứng cạnh trên các tường thành, nóc nhà cheo leo rất dễ làm "bao cát" cho các cú đá từ phía sau, rất tuyệt và tiện lợi bạn ạ! Các bẫy trong game tuy không khó lắm nhưng được bố trí khá tinh xảo, khiến việc khám phá các cơ quan này mang đến cho người chơi không ít điều thú vị.

Có lúc nào đó, bạn bị bế tắc trong việc tìm đường, hay bị giam vào nơi không lối thoát, thì bảng hướng dẫn nhiệm vụ là những gợi ý đáng giá. Có những đoạn người chơi tưởng mình bị các nhà lập trình game "gài" vào thế bí khi xung quanh chẳng hề tìm thấy điểm nào có thể bám trèo được, chỉ có cây cung buộc dây lúc này tỏ ra là vũ khí đáng giá nhất. Có thể nhận thấy điểm khác biệt rõ rệt giữa Dark Messiah và Oblivion chính là hệ thống nhiệm vụ. Nếu trong Oblivion trận chiến đang diễn ra ở đâu đó nhưng bạn có quyền chọn không tham gia, còn đối với Dark Messiah thì nhiệm vụ là một chuỗi dây chuyền kết dính chặt chẽ, từng bước đưa người chơi vượt qua thử thách này đến thử thách khác không hề ngơi nghỉ. Việc hạ trùm là một trong những "công việc khó nuốt" nhất của game. Chẳng hạn muốn hạ gục con rồng phép thuật ở khu đền thờ cổ, người chơi phải khéo léo sử dụng thiết bị đóng cửa mới dè chết được con linh vật này. Cách đối phó với con Orc khổng lồ kế tiếp cũng không mấy dễ dàng gì, thay vì đối đầu trực tiếp, người chơi nên lợi dụng thân hình "nhỏ bé" của mình ẩn nấp vào những nơi nó không thể đến được và sử dụng cung bắn vào con mắt - tử huyệt duy nhất của con yêu tinh này.

Đâu là sở trường, sở đoản

Chế độ chơi mạng của game khá hấp dẫn khi cho phép tối đa 32 người cùng chơi ở thể loại Crusade, ở thể loại này người chơi sẽ được so tài cùng các cao thủ khác qua việc nâng điểm kinh nghiệm, trang bị những vũ khí mạnh hơn. Các nhân vật trong game được xây dựng dựa trên 5 dòng cơ bản là Archer, Assassin, Knight, Mage và Priestess. Mỗi một "trường phái" đều có điểm mạnh yếu khác nhau, phù hợp với cách chơi đa dạng và lối suy nghĩ của từng người chơi. Ví dụ Archer, cung thủ có thể bắn một phát hạ đối thủ ngoài 100 bước chân, rất phù hợp với trường phái bắn tỉa (sniper). Assassin là một Ninja thực thụ, hành động nhanh nhẹn và bí mật, có khả năng giấu mình rất tốt, đột kích bất ngờ và hạ đối thủ trong nháy mắt. Khiên một tay, kiếm một tay, tiêu diệt đối phương áp sát trong nháy mắt là những gì có thể nói về Knight - một "class" dũng mãnh của game. Mage là các thầy phù thủy, ở các level đầu rất yếu và ít máu dễ bị tổn thương nếu "dính đòn" cận chiến, nhưng ở các cấp cao thì không ai có thể tiếp cận được và Mage có thể "xử" một hoặc nhóm đối thủ từ xa bằng các phép thuật "kinh thiên động địa". Priestess có khả năng cứu chữa, tăng sức chống đỡ cho đồng đội và làm giảm uy lực của đối phương; trong các trận chiến Priestess mới thật sự là trung tâm và là người quyết định thắng bại của trận đánh.

Hơn nữa, bạn có thể nâng cấp nhân vật theo kiểu mẫu mà mình yêu thích dựa trên điểm kinh nghiệm tích lũy sau các trận đánh để khám phá thế giới Ashan khá rộng lớn ẩn chứa nhiều điều thú vị bất ngờ. Mỗi khi bạn khám phá một điểm bí mật, trên màn hình sẽ xuất hiện một "box" hội thoại thông báo - những điểm bí mật luôn là nơi cất giấu những vũ khí, phép thuật tốt nhất.

Nhập game đi!

Dark Messiah là game kết hợp hài hòa giữa 2 thể loại nhập vai và hành động, hút người chơi dự hết trận chiến này đến trận chiến khác theo một mạch truyện khá hấp dẫn. Nếu là fan của dòng game nhập vai và hành động thì đừng bỏ qua niềm hứng khởi mà Dark Messiah sẽ "dâng" cho bạn.

HỎA LONG

ƯU

- Hình ảnh đẹp, cốt truyện dồn dập và cuốn hút.

KHUYẾT

- Game khá nặng và load màn rất lâu.

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES	
PHÁT HÀNH	GSC Game World
PHÁT TRIỂN	GSC Game World
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	15/10/06
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 2Ghz, RAM 512MB, VGA 128MB, HDD 2,5 GB, OS Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 3Ghz, RAM 1GB, VGA 256MB

Bắt đầu từ một trận chiến long trời lở đất giữa hai chủng tộc, giữa cái thiện và cái ác... Không ai biết được kết thúc ra sao! Và cuộc phiêu lưu của chúng ta bắt đầu từ đây...

Heroes of Annihilated empires

Anh hùng đế chế xưa

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Người hùng Elhant

Heroes of Annihilated Empires (HAE) bắt đầu câu chuyện với Elhant, một chàng trai thuộc chủng tộc Elf (Yêu tinh), quyết định đối đầu với sự xâm lược của chủng tộc Undead (Ma quỷ) để cứu dân tộc mình. Có lẽ muốn người chơi hướng Elhant theo đường "cung thủ" nên sau khi hoàn thành nhiệm vụ đầu tiên, anh chàng được ban tặng một vũ khí "phù hợp" với cốt truyện. Tuy nhiên, nội dung game khá mở nên bạn có thể lựa chọn người hùng theo nhiều hướng khác nhau: cung thủ tài ba, chiến binh dũng mãnh hoặc pháp sư đầy quyền năng bằng cách cộng điểm kỹ năng khác nhau.

Cũng như nhiều game nhập vai khác, người hùng của chúng ta cũng cần được thăng cấp để có được những kỹ năng chiến đấu mạnh hơn, khả năng chống đỡ tốt hơn, thời gian khôi phục máu nhanh hơn... (có tất cả 12 kỹ năng cần nâng cấp). Điểm kinh nghiệm sẽ được tích lũy khá nhiều sau các trận đánh hay tiêu diệt các căn cứ của quân địch. Mỗi lần nâng cấp, bạn sẽ nhận được một điểm kỹ năng. Vấn đề là có khá nhiều các kỹ năng cần được nâng cấp, chẳng hạn như sức công phá, tầm bắn, khả năng chống đỡ, tốc độ phục hồi năng lượng (mana), tốc độ phục hồi máu (hp)... có thể làm bạn bối rối. Nghe có vẻ phức tạp nhưng tất cả những thông tin về nhân vật của bạn nằm gọn trong một cửa sổ nhỏ, được bố trí bên dưới màn hình. Hành trang của Elhant được hiển thị trong một cửa sổ phía trên bao gồm các món vũ khí, các bình máu, năng lượng, phép thuật... thu nhặt được trong suốt cuộc chơi.

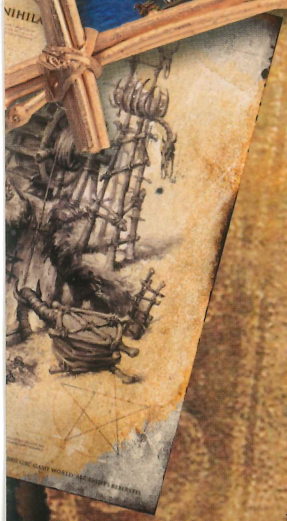
Người hùng kinh bang tế thế

Đoạn phim giới thiệu ban đầu làm người chơi nghĩ rằng HAE sẽ là "cái bóng" của Warcraft III hoặc Lord of the Rings. Không đâu bạn ơi! Bạn sẽ suy nghĩ lại khi bị cuốn hút vào cuộc phiêu lưu của người hùng Elhant... HAE kết hợp giữa hai thể loại RPG (nhập vai) và RTS (chiến thuật thời gian thực) nên việc khởi đầu game luôn làm đa số người chơi cảm thấy bối rối. Nhưng nhờ sự bố trí hệ thống điều khiển hợp lý nên bạn sẽ "bắt nhịp" khá nhanh chóng. Có lẽ nhà sản xuất chỉ tập trung vào thể loại chơi đơn (single player) nên mục LAN và Internet còn nhiều điểm chưa thật sự thành công. Quả là một thiếu sót to lớn cho HAE.

Game có rất nhiều nhiệm vụ và bạn có nhiều cách để hoàn thành. Ngoài những nhiệm vụ chính, người chơi còn nhận được những nhiệm vụ phụ. Tuy không bắt buộc nhưng tôi khuyên các bạn nên "ra tay nghĩa hiệp" để có thể nhận được các phần thưởng khá hấp dẫn. Hơn thế nữa, nếu chịu khó khám phá toàn cảnh các vùng đất trong mỗi màn chơi, đảm bảo bạn sẽ săn lùng được những "kho báu" bí mật. Việc này cũng là một cách để bạn "cày" cấp độ cho người hùng đấy nhé! Trong HAE, đề cao tinh thần "bạo lực không thể giải quyết tất cả mọi vấn đề". Người chơi chỉ cần có chiến thuật hợp lý và một chút mưu mẹo sẽ tiết kiệm được bộn thời gian và công sức mà vẫn có thể giải quyết "vấn đề" ổn thỏa. Chẳng hạn nếu biết tận dụng phép tàng hình, bạn dễ dàng vượt qua "tầng tầng, lớp lớp" quái vật trong kim tự tháp, đột kích và tiêu diệt mục tiêu một cách gọn nhẹ.

Trong phần skirmish, HAE gây hụt hẫng cho người chơi khi chỉ cung cấp 3 bản đồ (map). Cách chơi ở phần này khá lạ khi mở đầu bạn cần sử dụng phép thuật của người hùng để tạo ra những công nhân và bắt đầu xây dựng vương quốc của mình. Người hùng của bạn sẽ cần một thời gian để khôi phục (khoảng 30 phút) trước khi dẫn quân đi chinh chiến. Trong khoảng thời gian khôi phục này, điều gây cản trở nhất là bạn không thể điều khiển được nhân vật của mình.

Nhìn chung, HAE có cách chơi khá tuyệt vời, dường như không giới hạn về số lượng quân. Theo tuyên bố của GSC, bạn sẽ có đến 64.000 đơn vị quân; một con số rất ấn tượng. Tuy nhiên, bạn cần phải xây dựng những công trình, nhất là những nhà lính để "bành trướng" quân đội. Việc điều khiển các đơn vị quân khá đơn giản và dễ dàng, bạn chỉ việc kéo chuột để chọn nhóm hoặc "double click" để chọn tất cả quân cùng loại và sử dụng



phím Ctrl + number để gán phím tắt cho chúng - tạo các nhóm quân khác nhau.

Một điểm khá lý thú trong phần chơi đơn là bạn có thể "thuê" những đơn vị trung lập để chiếm giữ một số vị trí quan trọng trên bản đồ. Đảm bảo chúng sẽ chiến đấu, bảo vệ căn cứ của bạn cho đến từng đơn vị cuối cùng.

Như các game RTS khác, mỗi chủng tộc đều có những điểm mạnh yếu khác nhau và sử dụng những tài nguyên khác nhau. Chẳng hạn với chủng tộc Elf, bạn chỉ cần các nguồn tài nguyên như thực phẩm, gỗ, sắt và kim cương, trong khi chủng tộc Undead lại không cần đến thực phẩm (có lẽ chúng không cần ăn uống!). Việc khai thác tài nguyên khá đơn giản, HAE muốn người chơi tập trung vào việc quản lý quân đội và chiến đấu. Bạn chỉ việc xây dựng công trình và "thả" công nhân vào đó; cứ thế tài nguyên sẽ được tăng lên. Bạn chỉ cần nâng cấp những công trình này nhằm tăng năng suất khai thác.

Chủng tộc Undead có khả năng tạo quân rất nhanh nhưng sức tấn công và chống đỡ rất yếu. Chúng dễ "vỡ vụn" nếu gặp đối thủ hoặc những phép thuật có khả năng sát thương mạnh, rộng.

AI trong game được xây dựng khá tốt, chúng biết bỏ chạy khi quân ta quá mạnh, rút lui để cố thủ hoặc ào lên hỗ trợ đồng đội khi bị tấn công. Nếu bạn mải mê chinh chiến mà quên phòng thủ, có thể bị chúng đánh úp bất ngờ, toàn bộ cung thủ của bạn sẽ "phơi mình" trước bộ binh của đối thủ.

Ngoài ra, sự thông minh của máy còn thể hiện ở việc các nông dân tự động kiếm việc làm nếu không nhận được lệnh của bạn. Tuy nhiên, vẫn còn tồn tại một số lỗi nhỏ như đơn vị quân sẽ đi lạc và không đến được nơi bạn chỉ định hoặc một vài công nhân "đứng ỳ" không chịu làm việc.

Có phép dùng phép

Phép thuật là một phần rất quan trọng trong cuộc chiến. Sử dụng phép thuật hợp lý sẽ giúp bạn giành được chiến thắng, khi đối thủ với số lượng áp đảo hoặc khi gặp những con trùm. Chẳng hạn, Tree of Life có tác dụng "bơm" máu, hồi sinh lính của bạn và làm chậm đối thủ; Ice Arrow và Ice Sphere có khả năng "xuyên tâm liên" và làm chậm nhiều đối phương cùng lúc nên người chơi có đủ thời gian hạ gục từng đối thủ trước khi chúng "chạm được tà áo" của bạn. Hoặc một số phép thuật ngộ nghĩnh như Call of Nature sẽ triệu gọi một số đơn vị linh hỗ trợ khi bạn "đơn thương độc mã" chống lại đối thủ; hoặc với Blindless, đối phương sẽ trở thành tấm bia cho bạn "tập bắn".

Cảnh hai chiều, nhạc "một chiều"

HAE sử dụng cùng engine đồ họa của game Cossacks và đã được cải tiến đáng kể. Tuy sử dụng đồ họa 2D nhưng game được hãng GSC "chăm sóc" rất kỹ. Từ các công trình xây dựng, đến các đơn vị quân đều sống động và rất thực. Tuy nhiên, hiệu ứng sương mù bao phủ bản đồ chưa thật hoàn hảo, bạn dễ dàng nhìn thấy từ xa vị trí các đối thủ nên có thời gian chuẩn bị, thế thì còn gì sự bất ngờ của cuộc tấn công! Điều này làm giảm độ khó của game khá nhiều. Ngược với những ấn tượng về mặt đồ họa, âm thanh trong game khá "nghèo nàn". Game mở đầu bằng một hồi tù và xông trận với những tiết tấu dồn dập như giục tráng sỹ ra trận. Vậy mà, suốt quá trình chơi, game chỉ lặp đi lặp lại một bản hùng ca, đôi lúc tráng sỹ phải... buồn ngủ.

Độ khó của HAE chỉ ở mức trung bình. Ở chế độ chơi bình thường (normal), bạn sẽ dễ dàng hoàn tất phần chơi Campaign mà không tốn quá nhiều thời gian, nhưng chế độ khó nhất sẽ làm hài lòng bất cứ tay "pro" nào. Tiết tấu khá nhanh, các đạo quân với số lượng đông "kinh hồn" (gợi nhớ "chiến trường" Cossacks), bạn sẽ luôn bận rộn với việc điều binh, khiển tướng. Nhìn chung, HAE mang lại cho các fan thể loại chiến thuật những giây phút thư giãn vui vẻ và sảng khoái.

ĐÔNG QUÂN

ƯU

- Cốt truyện hay, game có tiết tấu nhanh.

KHUYẾT

- Multiplayer nghèo nàn, camera bố trí chưa hợp lý.

Killzone: liberation

PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	Guerrila
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	31/10/2006
ESRB	Teen

GIẢI PHÓNG KILLZONE LIBERATION

Phiên bản đầu của Killzone thất bại hơn dự kiến dù trước đó được vô số tạp chí và website danh tiếng gán cho tít lớn "Halo Killer". Để rồi tại hội chợ E3 hồi năm ngoái, giới game lại rộ lên cái tên Killzone 2 sau những đoạn trailer cực kỳ ấn tượng nhằm quảng bá sức mạnh của PS3. Nhưng các fan và những người đặc biệt quan tâm về trò chơi lại một phen chưng hửng khi những thông tin về trò chơi bặt vô âm tín một cách khó hiểu. Thoắt cái, Killzone Liberation lại được công bố sẽ xuất hiện trên PSP, một cách hâm nóng tên tuổi khá thông minh của bộ đôi SCEA và Guerrila.

Nối tiếp khoảng thời gian hai tháng sau khi kết thúc sự kiện ở Killzone, lúc này phần lớn khu vực phía Nam của Vekta đang nằm dưới sự kiểm soát của Helghast. Đây là một lợi thế lớn giúp Metrac củng đế chế Helghast của mình có thể củng cố lực lượng và tạo ảnh hưởng sang nhiều khu vực lân cận. Trở về với chàng lính Templar thuộc biệt đội giải phóng quân ISA, bạn sẽ đảm nhận nhiệm vụ giải cứu con tin bị bắt giữ bởi Metrac đồng thời hỗ trợ đồng đội giành lại quyền kiểm soát những khu vực quan trọng...

Nếu có ý định so sánh với phiên bản tiền thân trên PS2 trước đây, đoan chắc bạn sẽ hoàn toàn bất ngờ bởi KL được lột xác khá ấn tượng về mọi mặt mà đặc biệt là phong cách chơi. Đầu tiên phải kể đến việc sắp đặt camera theo ngôi thứ nhất của những game bắn súng được Guerrila chuyển hoàn toàn sang góc nhìn từ trên xuống như các game nhập vai Diablo, Nox... Nhưng nếu vội nghĩ việc chuyển đổi góc này sẽ khiến trò chơi trở nên đơn giản hơn vì người chơi chủ động hơn nhờ khả năng bao quát trận chiến, có lẽ bạn đã lầm bởi AI của máy được nâng cấp lên rất nhiều. Từ việc bọc lót, kêu gọi chi viện đến khả năng chọn các vật cản, máy đều thực hiện khá thuần thục. Ngoài ra, chúng còn biết kết hợp cả chó săn với lựu đạn nhằm quyết tâm đẩy bạn khỏi chỗ núp. Vì lẽ này, dù thời lượng chơi ngắn nhưng để hoàn tất KL trọn vẹn bạn thường phải tốn gấp đôi, thậm chí gấp ba thời gian trên vì phải trả giá cho thời gian load lại nếu chỉ "run and gun" đơn giản.

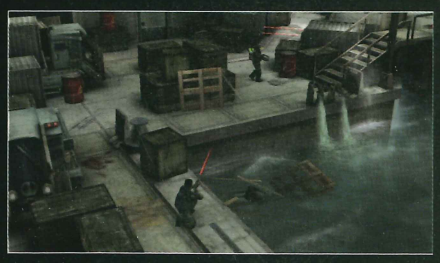
Vì lẽ này, trong suốt các chiến dịch đầy khó khăn, Templar được hỗ trợ và trang bị nhiều khí tài quân sự chuyên dụng. Đặc biệt, Templar có thêm sự tự tin khi thực hiện những pha chọt khe, xé vòng vây đối phương bằng các phương tiện quân sự như chiến xa, canô trang bị súng máy. Chưa kể các đồng đội máy khá cơ động, cho phép người chơi có thể chỉ huy, ra lệnh. Mặt khác, để phối hợp tác chiến hiệu quả hơn, bạn có thể chia sẻ kinh nghiệm trận mạc cùng bạn chơi qua chế độ co-op hấp dẫn. Tương ứng với mỗi màn chơi hoàn thành, bạn có thể dợt lại kỹ năng tại Challenge mode để kiếm điểm thưởng nâng cấp

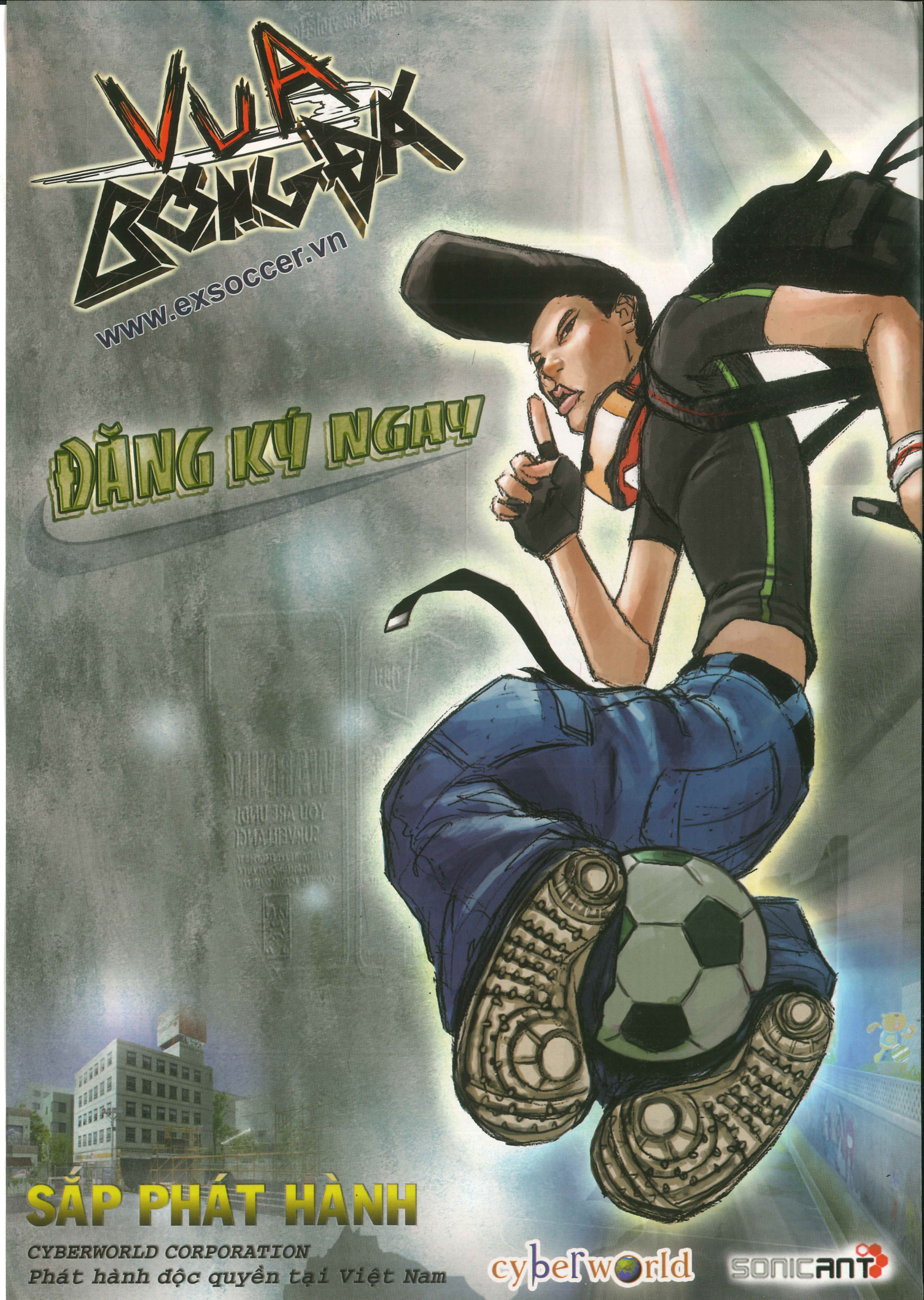
thanh sức khỏe, kho chứa đồ hay vũ khí được trang bị đạn dược vô tận, chuẩn bị chu đáo hơn cho những chặng sau.

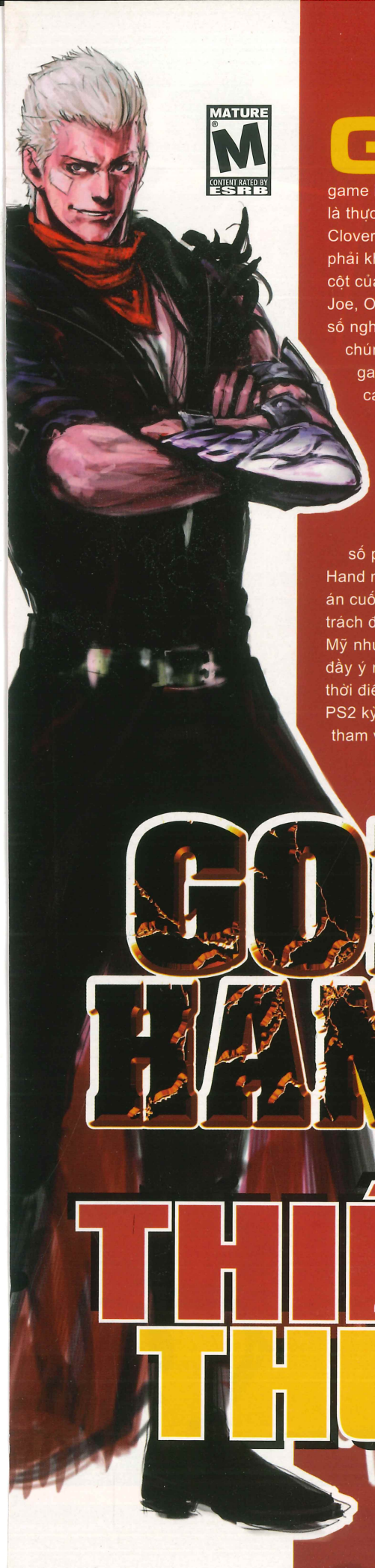
Cũng như những game bắn súng hiện hành, KL hỗ đầy đủ các mục chơi mạng hot nhất hiện nay như Deathmatch, Team-Deathmatch, Assault, Capture the Flag kết nối tối đa 6 người chơi trong cùng thời điểm. Đáng tiếc là sân chơi của KL chỉ thích hợp cho những cuộc họp mặt offline do khuyết hẳn tính năng online mạnh mẽ.

Được gia cố trên nền 3D với sự phụ họa của hệ thống vật lý rag-doll sinh động, tính khốc liệt và hoành tráng của cuộc chiến được thực hiện với độ chân thực cao và thuyết phục được phần lớn game thủ khó tính. Những đoạn phim cắt cảnh được dàn dựng chi tiết cùng với khâu lồng tiếng diễn tả được cái hồn của từng nhân vật chính là những mặt mạnh rất đáng ghi nhận của trò chơi. Hy vọng qua lần tái xuất thành công này, KL sẽ là đòn bẩy tốt để lần ra mắt tới của đàn em Killzone 2 được thuận buồm xuôi gió hơn.

DIỄM LINH




VUA BÓNG RỔ
www.exsoccer.vn
ĐĂNG KÝ NGAY
SẮP PHÁT HÀNH
CYBERWORLD CORPORATION
Phát hành độc quyền tại Việt Nam
cyberworld
SONICANT



GOD HAND

THIÊN THỦ

Game hay nhất không đồng nghĩa sẽ là game bán chạy nhất, đây là thực tế đáng buồn mà Clover Studios đang mắc phải khi các sản phẩm trụ cột của hãng như Viewtiful Joe, Okami đều có doanh số nghèo nàn dù trước đó chúng được phần lớn game thủ đánh giá khá cao. Hệ quả, hãng có nguy cơ đóng cửa vô thời hạn bất chấp sự lưu luyến, tiếc nuối của fan. Rất may, trong khi chờ đợi thông tin mới về số phận của hãng, God Hand một trong những dự án cuối cùng do Clover đảm trách đã kịp tới tay game thủ Mỹ như món quà lưu niệm đầy ý nghĩa, nhất là trong thời điểm chuyển giao giữa PS2 kỳ cựu và PS3 đầy tham vọng.

CỘI NGUỒN

Một ngày đẹp trời nọ, trong chuyến ngao du sơn thủy tìm vùng đất mới, Gene nhận ra mình đang đặt chân đến một thị trấn nhỏ nằm giữa hoang mạc rộng lớn. Bỗng nhiên, anh phát hiện một cô gái trẻ (Olivia) đang bị vây quanh bởi đám côn đồ hung hăng. Bản chất nghĩa hiệp khiến Gene quên mình giải cứu cho cô gái lạ mặt kia. Anh đâu biết sức mạnh của mình chỉ là "trứng chọi đá" trước đám côn đồn bị quỷ ám với biệt danh "Godhand Hunters". Với lớp da cứng như thép và sức mạnh siêu nhiên chúng dễ dàng hạ gục Gene đáng thương trong phút chốc. Không những vậy chúng còn cắt đi cánh tay phải của anh...

Tỉnh dậy sau cơn hôn mê dài, Gene chợt nhận ra mình đang ở một khách sạn khá xa lạ và cánh tay phải bị cắt hôm nào đã được thay bằng cánh tay mới với sức mạnh vô biên. Nhờ nguồn sinh lực dồi dào từ cánh tay này, Gene có thể hiên ngang trừng trị đám du côn chuyên hiếp đáp người lương thiện. Thông tin về "Godhand" nhanh chóng lan nhanh đến mọi ngõ ngách trên hoang mạc. Những tay trùm của "Godhand Hunters" muốn sở hữu sức mạnh huyền diệu ấy bất chấp mọi thủ đoạn và Gene trở thành mục tiêu bị săn đuổi...

TUNG HOÀNH XỨ VIỄN TÂY

Đi ngược hoàn toàn phong cách nặng về tính phiêu lưu

GOD HAND	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Clover Studio
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	10/10/2006
ESRB	Mature
HỆ MÁY	PS2

giải đố của các sản phẩm trước, Clover dường như muốn nhấn mạnh đến tên gọi của sản phẩm mới này khi hướng cách chơi thiên về hành động nhiều hơn. Tuy nhiên, không chỉ là những thức liên hoàn đơn điệu, bởi trong Godhand bạn buộc phải phân bố hàng chục đòn thế khác nhau trên bàn phím, hay kết hợp chúng thành một chuỗi liên hoàn định sẵn qua phím bấm vuông. Tùy mức độ ảnh hưởng của chúng lên đối phương mà tác dụng sẽ thể hiện khác nhau. Nếu đủ mạnh, chúng có thể làm đối phương mê man, choáng váng nếu tận dụng đúng cơ hội để tranh thủ thao tác các phím trên màn hình, bạn có thể tạo ra vô vàn các thế kết liễu khác nhau.

Ngoài khả năng "dạy dỗ" đám côn đồn bằng những bài quyền đẹp mắt bạn có thể tùy chọn thêm các loại vũ khí dễ dàng bắt gặp trên đường đi như thùng phi chứa thuốc nổ, cây gỗ, hay thậm chí là các cọc điện bên vệ đường... Cần lưu ý là những vũ khí này có một độ bền nhất định và sẽ tự hủy sau thời gian sử dụng, vì vậy quyền thuật đẹp mắt luôn

là ưu tiên hàng đầu theo đúng tiêu chí của trò chơi.

Như đã đề cập Godhand có sức mạnh tiềm ẩn và không chỉ giới hạn trong những nhát đánh uy lực mà còn ẩn chứa vô số đòn thế cao cấp chờ bạn kích hoạt. Khi nhấn giữ phím R1, một bảng liệt kê các chiêu thức cao cấp sẽ xuất hiện đồng thời mọi diễn biến xung quanh đều được chuyển dịch chậm lại để bạn tùy chọn. Các chiêu thức này quả thực rất lợi hại, điển hình như với Shock Wave, Gene sẽ tung một luồng gió mạnh hất tung mọi đối thủ trước mặt lên không trung; với God Jidanda, Gene có thể cho đối phương ngửi cát bằng những cú dậm liên hoàn. Cần lưu ý là bạn phải quyết định chọn chiêu thật nhanh nếu không muốn ăn chảo nướng từ trên trời rơi xuống (khi vào biểu tượng đầu lâu trong thanh chạy).

Đặc biệt hơn khi nguồn năng lượng cho Godhand đã được làm đầy (qua biểu kế dưới thanh sức khỏe), chỉ cần giữ phím R2 để kích hoạt là Gene có thể bất khả xâm phạm trong một thời gian đủ để "hốt gọn" đám tay chân của Godhand Hunters hay "nướng" lượng máu không nhỏ của những tay trùm "dai dách".

Được vay mượn thêm yếu tố nhập vai sinh động, nên bạn hoàn toàn có thể nâng cấp các đòn đánh mới, sức khỏe, thanh năng lượng của Gene tại các cửa hàng vào giữa mỗi chặng bằng số tiền kiếm được. Mặt khác, bạn có thể thử vận đỏ của mình tại Casino hay khẳng định nắm đấm tại các trận lôi đài nhằm kiếm thêm những khoản tiền thưởng đắt giá. Bạn cũng có thể giúp đỡ thường dân trong từng màn chơi để nhận tiền cảm tạ, thậm chí kiếm được các chiêu thức mới miễn phí.

Song song, Gene sẽ tự động lên cấp tùy thuộc vào những đòn thế đẹp mắt mà anh ra chiêu, giúp nắm đấm có trọng lượng, mạnh mẽ hơn. Tuy nhiên, việc này cũng đồng nghĩa đối phương cũng được nâng lên tầm cao mới - hung hăng và né đòn giỏi hơn.

Thiên về hướng "beat them up", nhưng nếu nghĩ Godhand sẽ khó lòng thử thách bạn về thời gian chơi thì bạn đã lầm. Bởi ngay ở cấp độ mặc định, game cũng tốn hết khoảng thời gian kha khá gần 20 giờ chơi. Ngoài việc kẻ địch trong game khá nhanh nhạy và rất "ăn miếng trả miếng", Gene không được trang bị khả năng đỡ đòn như dịch mà phải

né đòn qua hai phím L3 và R3. Chỉ cần thiếu tập trung, bạn có thể nhanh chóng "lên dĩa" dù có chiếm thế thượng phong trước đó.

NGHE NHÌN

Cử động của các nhân vật trong God Hand mà đặc biệt là những thế võ của Gene khá uyển chuyển và đẹp mắt không khác gì những bộ phim hành động võ thuật của Lý Liên Kiệt hay Thành Long. Nhất là khi con số này vượt quá ngưỡng 100, một con số đáng nể với hầu hết các game lấy đề tài võ thuật trên thị trường hiện nay. Dù là game thiên về hành động nhưng Clover "khôn khéo" cường điệu hóa các thế võ để mang đến cho người chơi những trận cười sảng khoái.

Tuy nhiên, cảnh nền và môi trường xung quanh trò chơi lại là điểm đáng thất vọng khi được thể hiện khô khan và thiếu sức sống. Bù lại phần lồng tiếng tuyệt vời với những đoạn hội thoại vui nhộn. Âm thanh thể hiện diễn tiến trong game khá sinh động.

LỜI CHIA TAY NGỌT NGÀO

Hiếm khi mới gặp được một game beat them up được dàn dựng hấp dẫn cả về cốt truyện lẫn cách chơi và cảm giác đã tay như Godhand. Mặc dù độ khó của game có thể sẽ gây không ít khó khăn trong việc phổ biến game nhưng với những fan thực thụ và những người thích nếm trải thử thách xứng tầm, "quà lưu niệm" của Clover thật sự rất tuyệt vời.

DIỄM LINH

NGHỀ NGHIỆP MỚI đầy thú vị xuất hiện tại Việt Nam

Phát triển video game trên điện thoại di động

gameloft
www.gameloft.com

Best Games Publisher - 2006 ME Awards

Tuyển dụng nhân sự phát triển mobile game

Bạn yêu thích và muốn làm việc trong ngành phát triển video game ?

Một trong những tập đoàn hàng đầu thế giới về phát triển game trên điện thoại di động đang tuyển dụng tại TP HCM.

- **NHÂN VIÊN THIẾT KẾ GAME**
  (Video Game Designer)

Mô tả công việc : Phát triển các ý tưởng, thiết kế kịch bản (story), trò chơi và các màn chơi cho điện thoại di động. Phối hợp thực hiện thiết kế trò chơi cùng bộ phận chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers ... từ Việt Nam và Pháp) trong quá trình phát triển game.

Yêu cầu : Có kinh nghiệm, say mê và am hiểu về các thể loại game 2D, 3D. Có trí tưởng tượng và sáng tạo cao. Có thể diễn đạt ý tưởng và kịch bản trò chơi tốt bằng tiếng Anh. Cầu tiến, thích làm việc dưới áp lực cao, chuyên nghiệp và có tinh thần đồng đội. Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế để làm các mẫu game minh họa cho ý tưởng. *Tốt nghiệp một trong các ngành công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, đồ họa, ...*

- **NHÂN VIÊN KIỂM LỖI GAME**
  (Video Game Tester)

Mô tả công việc : Chơi thử để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game trên điện thoại di động.

Yêu cầu : Yêu thích và có nhiều kinh nghiệm chơi video game. Đọc và viết tiếng Anh tốt, đặc biệt kỹ năng viết. Tin học văn phòng và sử dụng Internet căn bản (kiến thức lập trình không bắt buộc). Kỹ năng giao tiếp tốt và có tinh thần làm việc đồng đội. Kiên nhẫn, tỉ mỉ, làm việc có tổ chức và tận tâm. Có khả năng theo sát hướng dẫn.

- **LẬP TRÌNH VIÊN**
  (Mobile Game Programmer – Junior/Senior)

Mô tả công việc : Lập trình, phát triển video game trên điện thoại di động cho các thị trường Châu Âu, Châu Á, Mỹ ...

Yêu cầu : Chuyên ngành lập trình, thông thạo Java, C/C++. Có kiến thức về đồ họa trong Windows. Có thể đọc hiểu và viết tiếng Anh. Có tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc theo nhóm với sức ép cao và cầu tiến. Say mê và muốn trở thành lập trình game chuyên nghiệp, tham gia phát triển các mobile game chất lượng hàng đầu trên thị trường quốc tế.

- **QUẢN LÝ DỰ ÁN PHÁT TRIỂN VIDEO GAME**
  (Video Game Producer)

Mô tả công việc : Quản lý thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động. Lập kế hoạch, điều phối và giám sát công việc trong toàn bộ quá trình phát triển game (từ ý tưởng đến sản phẩm cuối cùng) của các nhóm bao gồm các thành viên chuyên môn (lập trình, thiết kế game, thiết kế đồ họa, QA... từ Việt Nam và Pháp). Là cầu nối liên lạc giữa nhóm phát triển game tại Việt Nam với Senior Producers ở Pháp và đội ngũ chuyên môn ở các nước khác.

Yêu cầu : Là người Việt Nam, có đam mê và kinh nghiệm chơi và đánh giá video game. Có kỹ năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện công việc tốt. Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Việt và tiếng Anh. Có trách nhiệm và khả năng thực hiện tới kết quả cuối cùng tốt. Làm việc theo nhóm dưới áp lực cao, cầu tiến. Tốt nghiệp đại học về quản lý, quản trị kinh doanh, truyền thông đa phương tiện hoặc các lĩnh vực có liên quan.

Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh: Recruitment.Glvn@gameloft.com
Địa chỉ : Lầu 3, Thương xá CMC. 79B Lý Thường Kiệt, P.8, Q.TB, TP.HCM
Website : www.gameloft.com

Lần đầu tiên tại Việt Nam, các nhà phát triển game người Việt Nam tại công ty Gameloft - một trong những tập đoàn lớn nhất thế giới trong lĩnh vực phát triển và phát hành game trên điện thoại di động (ĐTDĐ) đã và đang được trực tiếp huấn luyện và chuyển giao toàn bộ quy trình công nghệ sáng tạo và phát triển toàn bộ một trò chơi điện tử cho ĐTDĐ. Họ là đội ngũ đông đảo các bạn trẻ, rất trẻ những người Việt tài năng, nhiệt huyết, cá tính và sáng tạo, từ chuyên viên Thiết kế game (người viết ra kịch bản và luật chơi của game), Lập trình viên phát triển game, các họa sỹ thiết kế (nhân vật và giao diện) cho tới bộ phận kiểm lỗi quản lý chất lượng (test game - QA), Game Producer...

Có thể nói, ở Việt Nam, các bạn trẻ tại Công ty Gameloft là những người đi đầu trong lĩnh vực công nghệ mới mẻ đầy thử thách nhưng thú vị này. Là nghề mới xuất hiện ở Việt Nam, công việc không hề dễ dàng, các bạn phải làm tới khuya để tìm tòi, hàng ngày trao đổi kinh nghiệm và tìm giải pháp với các đồng nghiệp từ nhiều nước khác nhau để hoàn thiện kịp thời hạn phát hành. Tuy vậy, với lòng yêu nghề, quyết tâm khẳng định chính mình của những người Việt trẻ, những giây phút tự hào mỗi khi game mình làm ra được yêu thích bởi người chơi ở các nước trên thế giới, các bạn đã vượt qua tất cả và tiếp tục tiến lên.

Nhìn qua, một trò chơi trên chiếc ĐTDĐ trông có vẻ rất nhỏ, nhưng không nhiều người biết rằng quá trình sáng tạo ra nó đòi hỏi 1 ê-kip đầy đủ các bộ phận chuyên môn chuyên nghiệp như khi phát triển các game lớn trên máy tính, PS2, Xbox... Hiện nay phần lớn các mobile game chất lượng cao này đều được thiết kế, phát triển ở nước ngoài vì đòi hỏi nền tảng công nghệ kỹ thuật, mỹ thuật rất cao, sự sáng tạo trong thiết kế game và kỹ thuật đồ họa pixel phát triển, và hơn nữa là quy trình tổ chức quản lý chuyên nghiệp được hoàn thiện qua nhiều năm. Việc chuyển giao công nghệ đã hình thành những nghề nghiệp mới, dành cho những bạn trẻ tài năng, sáng tạo và nhanh chóng nắm bắt cái mới theo xu hướng quốc tế. Những nghề mới này hầu như chưa được đào tạo chuyên nghiệp tại Việt Nam, nhưng với những gì mà đội ngũ những người Việt trẻ phát triển mobile game tại Gameloft đã làm được, họ xứng đáng là những người tiên phong trong lĩnh vực này tại Việt Nam.

Tuy không kỳ vỹ như trên máy tính, PS2, Xbox... nhưng mobile game cũng có sự lôi cuốn đa dạng kỳ lạ và mọi lúc, mọi nơi, từ các game thể thao như đá bóng,tennis, giải đố con số thông minh như Sudoku... cho tới những game được chuyển thể từ tác phẩm điện ảnh nổi tiếng (King Kong, Mission Impossible 3...). Có thể bạn cũng đã từng một lần bị lôi cuốn bởi một game hay trên ĐTDĐ, nhưng bạn có biết các nhà sản xuất đã làm ra các trò chơi hấp dẫn trên ĐTDĐ nhỏ xíu như thế nào?

Hi vọng trong những lần sau, người viết bài có dịp chia sẻ với bạn đọc chi tiết thêm về những công việc chuyên môn và các công đoạn để phát triển một trò chơi điện tử trên ĐTDĐ dưới góc nhìn của người chuyên nghiệp trong nghề.

Phùng Việt Hưng – Gameloft.

Chiến trường trong game không còn là nơi để bạn chạy nhảy tự do, phô diễn kỹ thuật và tài "bách phát bách trúng", trí thông minh của máy sẽ là mối đe dọa thực sự cho bất kỳ tay chơi nào.

CỖ MÁY CHIẾN TRANH GEARS OF WAR

GEARS OF WAR	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Epic Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	07/11/2006
ESRB	Mature
HỆ MÁY	XBox 360

Gears of War (GoW) được xem là vũ khí bí mật của Xbox 360 trong chiến dịch nâng cao doanh số trong kỳ nghỉ lễ năm nay và là "đòn" phòng thủ trước hai kình địch Nintendo lẫn Sony đều cho ra mắt console thế hệ mới. Bên cạnh đó, nhờ chiến dịch lăng xê tại các kỳ hội chợ điện tử như Tokyo Game Show, E3 và là game đầu tiên ứng dụng Unreal Engine 3 tiên tiến của hãng Epic lừng danh, nên trước khi ra mắt vào ngày 12/11, GoW thu hút được rất nhiều quan tâm của cộng đồng game; cả những người còn dằn do chọn lựa trong cuộc đấu tam mã giữa Xbox 360, Wii và Play Station 3. Liệu GoW có hoàn thành được trọng trách nặng nề khi chỉ tính chi phí sản xuất trò chơi đã 10 triệu USD.

Bối cảnh

GoW lấy bối cảnh rất xa trong tương lai khi con người đã chinh phục được vũ trụ và bắt đầu di dân sang các hành tinh khác. Sera là hành tinh được con người chọn làm nơi định cư bởi không chỉ có điều kiện tự nhiên và khí hậu rất giống trái đất mà còn là nơi ẩn chứa nguồn năng lượng tiềm tàng với trữ lượng rất lớn gọi là Imulsion. Nhờ nguồn năng lượng này, loài người nhanh chóng xây dựng được một nền văn minh cực thịnh nhưng đồng thời cũng gây ra cho họ một mối hiểm hoạ khủng khiếp. Các hoạt động khai thác, tranh giành Imulsion trên bề mặt dường như đã đánh thức lũ quái vật dưới lòng đất khiến chúng bất ngờ tràn lên xâm chiếm thế giới loài người. Trước khi nhận thức được chuyện gì đang xảy ra thì một nửa nền văn minh trên Sera đã bị huỷ diệt hoàn toàn dưới tay lũ quái vật hung hãn.

Một tổ chức liên minh mang tên Coalition of Organized Governments hay còn gọi là Gears of War theo như tên trò chơi nhanh chóng được thành lập để đối phó. Tổ chức tập hợp những đội quân giỏi, được đào tạo bài bản và trang bị vũ khí tối tân, hiện đại nhất. Một trong những chỉ huy của tổ chức đó là Marcus Fenix, một chiến binh dày dạn. Bạn sẽ cùng anh ta hướng dẫn đồng đội tiêu diệt lũ quái vật bảo vệ Sera.

Trong một lần chống lệnh để giải cứu cho cha, Marcus bị bắt giam trong xà-lim. Mười bốn năm trôi qua, đám quân Locust lúc này đã tràn vào thành phố và còn cách không xa nơi giam giữ anh. Được sự trợ giúp của một đồng đội cũ, Marcus kịp thoát khỏi buồng giam trước khi thành hang ổ mới của Locust, câu chuyện GoW bắt đầu từ đó...

Tay súng trí tuệ

Trái ngược hẳn với các thương hiệu dán mác Epic trước đây mà điển hình là dòng Unreal Tournament, chiến trường trong game không còn là nơi để bạn chạy nhảy tự do, lạm dụng kỹ thuật luồn lách và tài bắn "bách phát bách trúng". Bởi ngoài hai yếu tố kể trên, trò chơi đòi hỏi bạn hoạt động cả bằng cái đầu, nhất là khi lính địch đông "dã man", trang bị hỏa lực

mạnh trong khi quân ta lại giới hạn về người lẫn quân trang. Chính yếu tố này mà GoW thiên hẳn về kiểu hành động chiến thuật của dòng Ghost Recon hay Full Spectrum Warriors hơn là rập khuôn kiểu "run and gun". Chính vì lẽ này, thao tác ẩn nấp (cover) dựa vào địa hình đặc trưng của từng chiến trường được phát huy triệt để. Nếu không, bạn sẽ sớm trả giá bằng cách nạp đi nạp lại cảnh chơi trước cơn mưa đạn xối xả, dồn dập của phe địch.

Để thực hiện được thao tác cover, bạn phải nhấn phím A kích hoạt khi đứng gần những vật thể như tường đá, cột nhà hay bất kỳ vị trí nào mà bạn cho là an toàn và hợp lý. Khi đã vào vị trí cover, chức năng khai hỏa sẽ tạm khóa và bạn phải nhấn tiếp cò trái để mở chức năng ngắm bắn kết hợp cover. Nếu cảm thấy không ổn với vị trí đang đứng nên phải chuyển qua vị trí cover an toàn mới hoặc cần thiết áp sát hơn vị trí địch, chỉ cần khẽ rê nhẹ cần analog trái và nhấn giữ phím A là bạn có thể giúp Marcus yên tâm di chuyển nhanh đúng chiến thuật đề ra.

Một trong những tính năng hấp dẫn của GoW, chính là kho vũ khí được thiết kế đặc trưng và không dụng hàng; có thể nhắc đến nhiều nhất chính là khẩu machine gun mặc định được phụ trợ thêm lưỡi cưa máy rất cơ động. Khi hoạt động ở tầm xa, vũ khí này tỏ ra rất bình thường, chỉ khi bước vào những trận giáp lá cà và bắt đầu kích hoạt lưỡi cưa bằng phím B, sức mạnh của nó mới thật khủng khiếp. Chỉ trong nháy mắt, những tên Locust xấu số sẽ bị tách đôi nhanh gọn trong tiếng brừm brừm đặc trưng. Trong khi đó, Torque Bow - súng bắn tên kèm thuốc nổ mặc dù đòi hỏi thời gian ngắm lâu và độ chính xác cao nhưng lại cực kỳ hữu dụng trong việc vô hiệu hóa các ụ súng máy hay những tên Boombers với lớp giáp dày khủng bố. Đẹp mắt và ấn tượng nhất phải kể đến siêu vũ khí Hammer of Dawn với khả năng liên kết vệ tinh của quân đồng minh - những tên Seeders to lớn hay Berserkers bất khả xâm phạm sẽ trở về cát bụi bằng nguồn nhiệt năng khủng hoảng. Nếu nhanh tay, bạn có thể lắp lại các lỗ "emergence" trước khi bọn quái vật kịp đào tẩu từ dưới lòng đất. Khuyết điểm duy nhất của Hammer of Dawn là chỉ vận hành ngoài trời, nơi các vệ tinh có khả năng bắt sóng mục tiêu hiệu quả nhất.

Đặc tính khá thú vị của những loại vũ khí trên là ngoài hiệu quả sử dụng, bạn có thể dựa vào chức năng Active Reload để tăng tốc thời gian nạp đạn. Chức năng trên sẽ bắt đầu kích hoạt khi bạn nhấn phím RB. Lúc này, một màn hình nhỏ kèm theo con chạy sẽ được khởi động. Nếu canh đúng thời gian con chạy ngang qua điểm định sẵn (sweetspot), thời gian nạp đạn sẽ giảm đáng kể đồng thời mức sát thương sẽ cao hơn. Nếu làm sai thao tác trên, bạn phải tiêu tốn thêm thời gian đáng kể đấy! Phải đặc biệt cẩn trọng khi "lạm dụng" chức năng trên, nhất là trong những tình huống địch bủa vây tứ phía.

AI chống người chơi

Loại trừ việc bạn đang lướt qua GoW với cấp độ dễ nhất (casual), từ mức Hardcore trở lên, trí thông minh của máy sẽ là mối đe dọa thực sự cho bất kỳ tay bắn nào. Ngoài khả năng bọc lót để bảo vệ nhau, lính địch tỏ ra khá hung hăng và nhắm vào yếu huyệt của bạn để khai thác. Bạn sẽ hoàn toàn bất ngờ trước khả năng đánh mạn sườn nguy hiểm của chúng. Hay trong lúc hăng say đấu trí với đám địch trước mắt, bạn hoàn toàn không kịp trở tay bởi nhát cắt thoăn thoắt của Chainsaw do một tên Locust ban tặng từ sau lưng.

Không chỉ xử trí nhanh gọn khiến người chơi phải dè chừng, việc xuất hiện đa binh chủng với nhiều đặc trưng riêng, phe Locust cũng gây đau đầu không ít cho người chơi. Đám Wretches như những quả bom nổ chậm sẵn sàng tự kích hoạt sau khi tử vong. Trong khi đó, bóng tối là quyền lực tối thượng đối với những bầy Kryll dông đúc, có khả năng gây cái chết bất ngờ với nạn nhân chậm chạp xấu số.

Co-op sáng giá

Hậu sinh khả úy, nhờ thừa hưởng từ những tiền bối như Halo I&II, Serious Sam II nên phần chơi Co-op của GoW rất được chăm chút. Cảm giác xông trận cùng chiến hữu tâm đắc bao giờ cũng thú vị hơn hẳn với các đồng đội máy vô hồn, nhất là khi những thử thách trong GoW đòi hỏi người chơi phối hợp tác chiến và tư duy tốt. Tuy nhiên đáng thất vọng là các chế độ chơi mạng khác như Warzone, Assassination và Execution lại không tỏa sức nóng như các fan hâm mộ mong đợi bởi giới hạn màn, bản đồ nhỏ và chỉ hỗ trợ tối đa tám tay chơi trong cùng thời điểm; quả là hạn chế khi so với các game khác.

Hương vị... lỗi

Được gấp rút thực hiện để "đón lòng" đối thủ nên việc GoW mang lỗi là điều khó tránh khỏi. Trong đó, đáng phàn nàn là mức độ khiêm tốn về

trí thông minh của đồng đội máy. Họ dường như không hiểu mệnh lệnh bạn, cứ xông thẳng vào vòng vây địch để thử sức; hay tuôn đạn xối xả vào nơi địch đã đi "mất dạt"...

Lỗi khác phát sinh ngẫu nhiên mà người viết gặp phải trong quá trình chơi là việc sắp xếp kịch bản còn nhiều điểm bất hợp lý. Điển hình như ở màn Train Wreck thay vì phải đánh lừa tên Berserker chạy về khoang xe lửa đằng sau rồi nhanh chóng nhấn công tắc tách rời khoang thì chỉ cần máy móc nhấn thật nhanh công tắc là người viết đã có thể thưởng thức đoạn phim dàn dựng sẵn không phải tốn giọt mồ hôi nào. Ví dụ thứ hai là ở màn Outpost/Lethal Dusk, nếu đúng lịch trình, bạn xoay tay vịn thật nhanh để cáp treo qua nhanh được bờ bên kia nhưng sang đến gần bờ (chỉ còn cách một bước chân), không hiểu sao tay quay lại ngừng; nạp lại checkpoint một lần nữa, mọi việc đâu vào đấy!

Cỗ máy hoàn hảo

Thú thật với kỹ nghệ lăng xê bậc thầy của nghệ thuật quảng cáo, khi chứng kiến những thước phim, screen shot được nhà sản xuất giới thiệu là capture từ game, người viết rất bán tin bán nghi. Nhưng đến khi hòa vào không khí rạo rực của GoW trên màn hình HDTV, cảm giác nửa ngờ ấy mới thực sự bị dập tan. Từ chiến trường rộng lớn đến đống đổ nát của những cao ốc chọc trời đều được thiết kế tinh xảo mà không hề trùng lặp, khiến người chơi tưởng như đang đứng giữa lòng một thành phố lớn thật sự. Ngoài việc chăm chút cho phần ngoại cảnh và nội cảnh, những chi tiết nhỏ nhặt nhất cũng được gọt giũa cẩn thận như hình ảnh từng can xăng cháy bùng lên rồi nhỏ dần, vệt khói nghi ngút từ khẩu chainsaw...

Đáng mừng là để trả giá cho chất lượng sắc sảo trên, quái vật 360 của Microsoft vẫn đảm bảo lượng khung hình không hề suy xuyễn, không những thế thời gian nạp game và các cảnh đều nhanh đến ngạc nghiên. Sánh đôi là khâu âm thanh mô phỏng và nhạc nền biên soạn công phu đã giúp GoW nhanh chóng hớp hồn người chơi ngay từ "phút giây ban đầu".

Giật hết giải?

Bất chấp những khiếm khuyết còn "rơi vãi", lần xuất hiện cực kỳ ấn tượng này của cả hai đại gia Epic và Microsoft đều suông sẻ từ đầu đến cuối. Có lẽ những gì hai "ông lớn" trên cần làm là nghỉ ngơi chờ đợi hàng tá giải thưởng từ các tạp chí và website danh giá.

ĐẠI NGHĨA

Ưu

- Cách chơi có nhiều cải tiến hay
- Đồ họa tuyệt vời, âm thanh công phu
- Chế độ co-op sáng giá

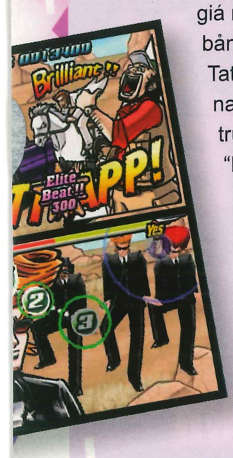
Khuyết

- Đồng đội máy chưa hẳn thông minh
- Kịch bản đôi chỗ bất hợp lý

Nhịp đập thần dược

ELITE BEAT AGENTS	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Inis
THỂ LOẠI	Rhythm game
NGÀY PHÁT HÀNH	06/11/2006
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	NDS

Sân khấu game trở nên nhộn nhịp hơn với sự góp mặt của những trò chơi dàn dựng theo phong cách âm nhạc như Beatmania, Guitar Heroes, Dance Dance Revolution tạo được không ít âm vang trong dư luận. Việc này tác động không nhỏ đến định hướng chung của nhiều nhà phát triển, nhất là khi ngày càng có nhiều trò chơi đào sâu khai thác mảng game khá nhiều tiềm năng này. Vốn là gương mặt sáng giá ngay từ khi còn là phiên bản tiếng Nhật với tên gọi Osu! Tatakae! Quendan! trò chơi nay đã được chuyển sang thị trường Mỹ với danh xưng mới "Elite Beat Agents".



Elite Beat Agents (EBA) là tên gọi của một nhóm nhạc kiêm vũ đạo chuyên đảm trách việc giải quyết các "chuyện thường ngày" của mọi người khắp nơi trên thế giới. Nhiệm vụ của họ là dùng âm nhạc và những điệu nhảy để giúp mọi người trở nên mạnh mẽ và quyết đoán hơn nhằm vượt qua những khó khăn của chính mình. Tuy nhiên, để có thể hoạt động và thực hiện công việc hoàn toàn trôi chảy trong mỗi lần xuất hiện, các anh chàng trong Elite Beat Agents cần một thành viên khác phụ trợ riêng cho mình, tất nhiên đó chính là bạn.

Khi bắt đầu mỗi màn chơi, một biểu kế năng lượng được đặt trên đầu của các thành viên EBA thể hiện cho bạn biết mức độ đóng góp của mình tác động ra sao đến các thành viên khác. Nếu đã từng loay hoay với các phím "lên, xuống, qua , lại" trong Audition hay các phím frek có màu sắc khác nhau trên đàn ghi-ta (Guitar Heroes) thì trong EBA bạn phải thực hiện trôi chảy ba công việc chính khác nhau. Hit Makers - đánh dấu các ô tròn trên màn hình cảm ứng theo tuần tự chúng xuất hiện; Phrase Makers - cũng giống như Hit Makers nhưng bạn phải thêm thao tác rê bút mỗi khi các ô tròn trên chuyển động qua lại theo các đường cong khác nhau; Spin Markers - mục tiêu của bạn lúc này là xoay chiếc dĩa hát bằng nhựa trên màn hình cảm ứng như công việc của các DJ sao cho thanh chạy ở hai bên đầy lên nhanh chóng.

Mỗi màn chơi sẽ được phân chia thành nhiều phân cảnh khác nhau và mức độ thực hiện từng phân cảnh này (dựa trên thanh Elite-O-Meter) sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến kết quả đánh giá công việc của bạn. Trường hợp tệ nhất cả nhóm nhạc của bạn sẽ phải giải thể ngay khi công việc chỉ vừa mới bắt đầu. Ngược lại, nếu thực hiện trót lọt toàn bộ công việc được giao bạn sẽ được tưởng thưởng bằng những tấm artwork sinh động.

Điểm làm nên sự hài hước của EBA chính là tính đa dạng của nhiệm vụ như phụ giúp chú chó tìm được đường về nhà sau khi bỏ đi bụi hơn 400 dặm, giúp tuyển thủ bóng bầu dục nổi tiếng hỗ trợ cô bạn gái của mình chăm sóc lũ trẻ con háu ăn và nghịch ngợm, hay giải cứu casino khỏi bọn cướp táo tợn. Để tăng thêm cảm giác vui nhộn, toàn bộ tình huống trên đều được thể hiện dưới nét vẽ đầy chất biếm hoạ theo dạng các tập truyện tranh đầy màu sắc. Điểm khá thoáng của trò chơi là cho phép bạn hiệu chỉnh kết thúc hoặc từng phân đoạn của tập truyện dựa vào tài "cầm bút" của mình. Việc này không những làm giảm tâm lý nhàm chán mà còn mang đến cho người chơi những trận cười thoải mái ngay cả khi phần việc của mình chưa được hoàn tất trọn vẹn.

Không khí nhộn nhịp, vui vẻ của trò chơi còn được đẩy lên cao bởi sự góp mặt phong phú của những ca khúc nổi tiếng với tiết tấu sôi động như Sker Boi của nghệ sĩ trẻ Arvil Lavigne, Material Girl của nữ hoàng nhạc Pop Madonna, hay hit lớn một thời "Let's Dance" của danh ca lão làng người Anh, David Bowie. Chính số lượng các ca khúc nổi tiếng được chắt lọc từ các chương trình biểu diễn của các nghệ sỹ trứ danh đã giúp phần âm thanh của trò chơi không hề thua kém bất kỳ game thuộc thể loại "Rhythm" nào, nếu không muốn nói có phần vượt trội hơn các sản phẩm cùng loại đang có trên thị trường.

Cân bằng được phong cách chơi lẫn đồ họa và quan trọng hơn cả là được hậu thuẫn tốt bởi phần nhạc nền hùng hậu, Elite Beat Agents chắc chắn là một trong những rào cản khá khó chịu cho lần tái xuất của Guitar Heroes năm nay. Chúng ta hãy chờ xem.

MINH LAN

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

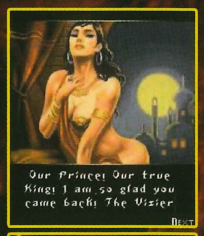
HÒA BÌNH CHO THÀNH BABYLON

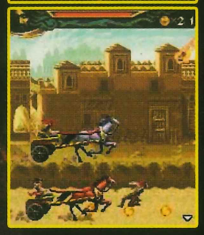
Hoàng tử trở về thành Babylon hoa lệ sau khi trải qua vô vàn những cuộc du ngoạn thế gian. Nhưng nơi mà chàng mong đợi tìm thấy sự yên bình lại tan hoang bởi một cuộc chiến tranh và đang bị thống trị bởi Vizier - kẻ đã trở thành bạo chúa.

Babylon đang trong tình trạng rối ren. Trở trêu hơn, hoàng tử còn nhanh chóng nhận ra rằng tất cả cuộc chiến mà chàng phải đối mặt đều đã mất hết dấu vết, trí óc của chàng trở thành chiến trường cho cuộc đấu đáng sợ cuối cùng với phần đen tối trong con người chàng - Hoàng Tử Bóng Đêm, người dần chiếm lấy thân thể hoàng tử. Lần này, hoàng tử phải đương đầu với hai kẻ thù khủng khiếp nhất: Vizier, và chính chàng.

Prince Of Persia 3 (Hoàng tử Ba Tư) là game được phát triển cho ĐTDĐ sau khi gặt hái những thành công vang dội trên các hệ máy như PC, XBox, Playstation, GameCube... Trong vai hoàng tử, bạn phải đi qua 7 level (mỗi level cho phép người chơi chọn hai chế độ: dễ và khó) với những hình ảnh về thành quách của thành Babylon cổ xưa tuyệt đẹp mà chúng tôi chưa từng thấy trong game cho ĐTDĐ. Bạn không chỉ bay nhảy hay đánh du trên tường thành mà còn cưỡi ngựa tung bay trên đường phố, vung kiếm tiêu diệt đối phương. Chắc chắn bạn cũng sẽ cảm thấy vô cùng thích thú sau khi khống chế được một con rồng khổng lồ và cưỡi lên lưng nó vượt quãng đường muôn dặm tìm những mục tiêu mới, đem lại hoà bình cho Babylon xinh đẹp. Trong Prince Of Persia 3 có khá nhiều tình tiết bất ngờ, đôi khi đến nghẹt thở. Đây là một game trên ĐTDĐ không nên bỏ qua.

NHẬT LINH





Cú pháp tải game: *GAME <80> <Mã máy> <Dòng máy> PCW gửi 8713. Ký hiệu các máy: Nokia: N; Motorola: M; Samsung: S; Sony Ericssons: SE; Siemens: Si. Giá 15.000 đồng/game.*

PHÁT HÀNH FPT SMS / **PHÁT TRIỂN** Gameloft / **THỂ LOẠI** Hành động/ **NGÀY PHÁT HÀNH** 2006 / **SỐ NGƯỜI CHƠI** 1 / **HỆ MÁY** Mobile / **LOẠI MÁY** ĐTDĐ hỗ trợ công nghệ Java

BLOCK BREAKER deluxe

KẺ PHÁ GẠCH

Palm Ocean, một thành phố nổi tiếng về cuộc sống ban đêm sôi động, có một tỷ phú lập dị đã tổ chức một cuộc thi Block Breaker (phá gạch) cho 10 tay chơi giỏi nhất hành tinh. Là một tay chơi vô địch, đương nhiên bạn khao khát được tham gia. Chỉ có một vấn đề nhỏ: nhà tổ chức giàu sụ đặt phí vào cửa là 1 triệu USD trong khi bạn chỉ có 100 USD. Giải pháp duy nhất là đến các tụ điểm trò chơi của thành phố và chấp nhận thử thách từ những nhân vật của màn đêm để tăng ngân quỹ. Điều đó không hề dễ dàng và cuộc chơi càng khắc nghiệt khi phải đấu trí với các tay chơi được lựa chọn. Hãy sẵn sàng cho những thử thách lớn hơn và những cuộc đối đầu cam go hơn và tận lực để kiếm nhiều tiền nhất cũng như một vài giải thưởng đáng nhớ. Bạn đừng quên tặng quà cho những nhân vật chủ chốt của thành phố: họ sẽ mở một vài cánh cửa có lợi cho bạn.

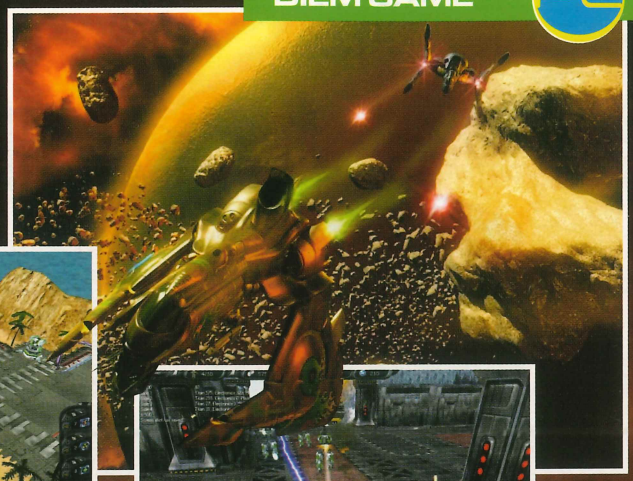
Phá gạch là thể loại game không mới, nhất là trên ĐTDĐ nhưng Block Breaker đã nâng nó lên một tầm cao mới với một cốt truyện ly kỳ chứ không đơn thuần là phá hết hàng gạch này đến hàng gạch khác bằng sự nhanh tay lẹ mắt. Bạn không chỉ cặm cụi phá gạch mà còn phải nhanh chóng "nhặt" những món quà mà máy thưởng cho bạn, giúp số điểm của bạn tăng lên nhanh chóng, những lời khen tặng và hình ảnh đẹp cũng sẽ hiện ra suốt quá trình chơi chứ không chỉ là những hàng gạch đơn điệu như những game cùng thể loại trước đây.

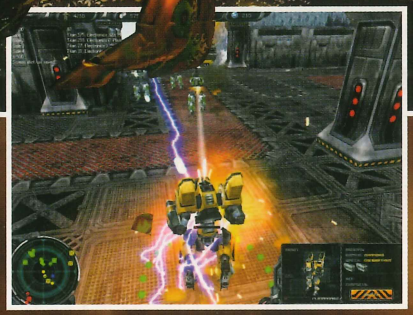
NHẬT LINH

Cú pháp tải game: *GAME <1> <Mã máy> <Dòng máy> PCW gửi 8713. Ký hiệu các máy: Nokia: N; Motorola: M; Samsung: S; Sony Ericssons: SE; Siemens: Si. Giá 15.000 đồng/game.*

PHÁT HÀNH FPT SMS / **PHÁT TRIỂN** Gameloft / **THỂ LOẠI** Hành động / **NGÀY PHÁT HÀNH** 2006 / **SỐ NGƯỜI CHƠI** 1 / **HỆ MÁY** Mobile / **LOẠI MÁY** ĐTDĐ hỗ trợ công nghệ Java

Chiến binh vũ trụ





Hãy tưởng tượng: thế giới game rộng lớn như vũ trụ bao la, còn các tựa game là những hành tinh. Khi đó người chơi game là những phi hành gia, chu du trong không gian rộng lớn. Thử một lần ghé đến Space Rangers 2: Rise of the Dominators (SR2) – một cái tên rất xa lạ và hoàn toàn mới mẻ.

SR2 là một game tổng hợp các thể loại nhập vai, chiến thuật và không gian. Trước tiên, hãy xem phần nhập vai. Khởi đầu game, SR2 cho phép bạn chọn 1 trong 5 tộc: Malogs, Pelengs, Humans, Faeyan, Gaalians cùng với các nghề: Fighter, Merchant, Mercenary, Cosair, Pirate. Mỗi tộc, mỗi nghề có đặc trưng riêng, lợi thế riêng mà sau này chúng sẽ ảnh hưởng đến các hoạt động của bạn.

SR2 mang đến một hệ thống nhiệm vụ đa dạng về chủng loại và đông đảo về số lượng. Từ những nhiệm vụ cấp thấp cho lính mới như giao hàng, buôn bán vận chuyển, cho đến những nhiệm vụ tầm trung như hộ tống, tấn công, chinh phục hành tinh bên cạnh các nhiệm vụ đẳng cấp "prò" như tham gia các cuộc thi đòi hỏi trí tuệ cao và khả năng chiến đấu tốt.

Khi thực hiện nhiệm vụ, người chơi sẽ tham gia vào các trận chiến. Những pha bắn phi thuyền trong SR2 không được ngoạn mục như những pha lái chiến đấu cơ ở các game cùng đề tài vũ trụ. Nó được thể hiện dựa trên lối chơi theo lượt. Bạn chọn vũ khí, xác định mục tiêu và bắt đầu cuộc chiến. Tuy là đánh theo lượt, nhưng để đảm bảo tính hành động, thì game vẫn cho mọi thứ chuyển động đồng thời khi đánh nhau. Các hành tinh vẫn quay, phi thuyền vẫn di chuyển, mọi thứ đều động, và chỉ dừng lại khi đến lượt người chơi đưa ra quyết định.

Đôi lúc bạn sẽ được yêu cầu tấn công đám Dominators ở trên một hành tinh nào đó. Lúc này, lối chơi chuyển về thể loại chiến thuật thời gian thực. Toàn bộ khung cảnh vũ trụ được thay bằng khung cảnh của một vùng đất trên hành tinh. Xen kẽ lúc điều binh, SR2 còn cho phép bạn chui vào buồng lái của 1 robot (phe ta) để điều khiển. Nghiễm nhiên, lúc này ta có 1 game shooter theo kiểu lái Merch. Tiếc là cả hai yếu tố này lại chưa hấp dẫn lắm, vì phần chiến thuật đơn giản bởi nhịp điệu của các trận đánh thời gian thực khá chậm, lượng quân ít, còn robot thì khó điều khiển và chết rất nhanh.

Không dừng lại ở những thử thách ở phần nhập vai, chiến thuật, game còn lan sang cả thể loại phiêu lưu cổ điển – thường gọi là text adventure. Đó là khi bạn hành động phi pháp, cảnh sát vũ trụ sẽ đến "thăm hỏi" và giam vào nhà tù không gian. Mỗi ngày trong tù là một lần bạn phiêu lưu. Game sẽ đưa là 5, 6 lựa chọn để bạn thực hiện. Nếu lựa chọn không cẩn thận thì có khả năng bạn "tiêu" ngay chứ chẳng chơi.

Phần gameplay xem chừng đồ sộ như thế, nhưng phần âm thanh thể hiện thì chưa được tương xứng lắm. Nhạc nền của game là thể loại nhạc điện tử rất sôi động, hay và đậm phong cách hiện đại. Tuy nhiên SR2 lại thiếu khâu lồng tiếng cho các nhân vật trong game. Ngoài bản nhạc nền và tiếng "chíu chíu" của phi thuyền bắn nhau ra, phần âm thanh, hầu như không có gì.

Hệ thống gameplay tuy còn một số thiếu sót nhưng vô cùng đồ sộ của SR2 đã mang đến cho người chơi một vũ trụ bao la. Không phải vô cớ mà rất nhiều website về game đã cho SR2 điểm số rất cao và một fan của thể loại RPG đã vi von SR2 như là Baldur's Gate trên vũ trụ. Space Rangers 2: Rise of the Dominators là một game hay, rất đáng để bạn bỏ thời gian chiêm nghiệm.

ANH TUẤN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: 1C / Elemental
Phát hành: Cinemaware
Ngày phát hành: 29/3/2006
Thể loại: Nhập vai
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PII 450 MHz; RAM 128MB; VGA 64MB; HDD 1.4GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.

TRƯỜNG ĐUA NÓNG BỎNG

Nối tiếp thành công của GTR, nhà sản xuất SimBin đã không ngừng hoạt động để cho ra thêm sản phẩm GTR2 vào tháng 09/2006 vừa qua. Với nhiều cải tiến về âm thanh, đồ họa lẫn cách chơi, GTR2 đã đạt doanh số khá lạc quan cũng như được các nhà phê bình khen "nức nở", vậy lý do nằm ở đâu? Nào, chúng ta hãy bắt đầu "khám phá" xem GTR2 có gì đặc biệt nhé!

Không cần bàn nhiều các bạn cũng có thể đoán được muốn "phá băng" thì phải hoàn thành các vòng đua với vị trí cao nhất, cũng như để mở các vòng đua hay các siêu xe bị khóa. So với người tiền nhiệm GTR, kẻ đến sau này bổ sung nhiều chức năng rất hay cho người mới chơi lẫn các "tay đua" đã quá nhuần nhuyễn ở các loại như: GTR, TOCA3, hay Test Drive... Đầu tiên phải nói đến mục "drive school", có thể xem như phần hướng dẫn chơi nhưng tích hợp thêm nhiều thử thách theo các cấp độ khác nhau. Các "bài học" ban đầu giúp bạn làm quen với việc tăng tốc, hãm phanh cho đến những cú vào cua gắt; các hướng dẫn xử lý tình huống trong các vòng đua chính thức cũng thể hiện khá tốt. Race weekend, Championship và 24hour race là những phần chính của GTR2. Người chơi có thể tham gia các cuộc đua nhanh tại Race weekend; Championship cho phép người chơi tham dự cả 2 mùa giải vô địch cua FIA GT 2003 và 2004; 24hour race chỉ vừa mới xuất hiện trên GTR2 nhưng hấp dẫn không kém, người chơi có thể tham dự nhiều vòng đua nối tiếng và phải có sức "chịu đựng" cao, ít nhất cũng vài tiếng hoặc... 24 tiếng cho mỗi cuộc tranh tài. Ngoài ra, bạn có thể nhờ thêm phần lái tự động của máy, chế độ này tỏ ra khá hiệu quả để người chơi thư giãn vài phút hay tranh thủ nghe một "cuốc" điện thoại...

Với hơn 100 mẫu xe được đưa vào cùng khả năng tinh chỉnh các thông số rất chi ly, đôi khi những tay "lành nghề" cũng chưa chắc "đảm đương" được hết các thông số. Bạn nên đầu tư thời gian kha khá vào khoản này vì chỉ cần sai một thông số thì chuyện văng ra khỏi một khúc cua gắt là bình thường! GTR2 làm hài lòng bất cứ ai hâm mộ thể loại mô phỏng về khả năng thể hiện tính chân thực, từ cảm giác xe khác nhau cho đến độ bám mặt đường hay tiếng động cơ rền vang phát ra từ chiếc Lamborghini, vẻ đẹp uyển chuyển của chiếc TVR-T400R "kỳ quái". Bạn có thể thay đổi tính năng của các tay đua máy (AI) để thêm phần hấp dẫn, chúng sẽ hiền lành khi ở mức "Clean" hay sẵn sàng "đâm sườn" cho đến khi bạn văng ra khỏi đường đua nếu chỉnh mức "Real". Thật thiếu sót khi không ngồi vào buồng lái, các thông số thể hiện có thể làm hoa mắt những tay mới vào nghề từ cái nhìn đầu tiên. Bạn có thể quan sát tất cả các thông số từ lượng xăng, áp suất lốp xe và vô vàn thông số khác.

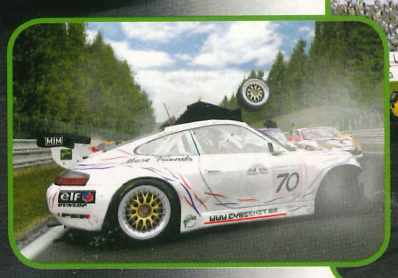
Đối với các fan thể thao, năm mới cũng là một cơ hội mới để họ có dịp cầu nguyện, cổ vũ cho các đội bóng, cầu thủ hay vận động viện yêu thích. Với các gamer, "công thức" trên hoàn toàn có thể áp dụng vào những khoảnh khắc mong chờ một game mới xuất hiện trên thị trường. Lần này, đến lượt các fan thể loại đua xe lại có dịp vui sướng khi được thưởng thức một game tuyệt vời như GTR2!

SU SU

THÔNG TIN GAME

Phát triển: SimBin
Thể loại: Đua xe/ mô phỏng
Phát hành: Atari
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 29/9/2006

Cấu hình tối thiểu: PIII 1,3GHz; RAM 512MB; VGA 64MB + DirectX 9.0c; HDD 2,5GB; Windows 2000/XP; 3 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz; RAM 1024MB; VGA 256 MB + DirectX 9.0c.



Võ Sư Judo

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Cái tên David Douillet chắc không xa lạ gì trong làng Judo trong nước lẫn quốc tế. Ông đã đạt khá nhiều giải thưởng lớn, có thể kể vài danh hiệu như vô địch 2 kỳ Olympic tại Atlanta và Sydney, vô số giải thưởng từ Pháp cho đến châu Âu... Nhưng các giải thưởng trên chưa thể hiện rõ con người của ông - "người đàn ông có trái tim nhân hậu". UNESCO vinh danh David Douillet vì đã có nhiều đóng góp lớn lao trong việc giáo dục và phát triển bộ môn Judo cho thiếu nhi trên thế giới.

Nay giới thiệu đến bạn đọc một game - hay có thể nói đây là một cuốn sách dạy Judo khá lý thú do chính David Douillet hợp tác xây dựng. Game David Douillet Judo (DDJ) được dựng trên nền 3D khá hoàn chỉnh, thể hiện các đòn thế đẹp mắt cũng như mô phỏng động tác với độ chính xác cao.

Người chơi có thể chọn mục Sự Nghiệp (Career) để bắt đầu cuộc "chinh phục đỉnh cao" của mình. Với 20 giải đấu, từ địa phương cho đến thế giới, việc hoàn tất xem ra có vẻ khó khăn và gian nan. Với cách chơi đòi hỏi tính nhạy bén cao, bạn cần ra đòn cũng như thi triển đòn thế thích hợp mới có thể tiến sâu vào các giải lớn. Nếu bạn từng chơi game online Audition, thì cách chơi của DDJ không khác gì mấy, bạn chỉ cần giữ đúng nhịp độ và... nhấn nút. Có 3 lựa chọn đòn thế khác nhau, cũng như mức độ được xếp từ dễ đến khó theo thứ tự từ trên xuống. Các đòn thế khó có tốc độ cao và khi bị "ăn" đòn, đối thủ hao tổn về sinh lực khá nhiều. Với hơn 50 đòn thế "chính quy", bạn hoàn toàn có thể xây dựng riêng nhân vật cho mình, tăng cường sức khỏe, dẻo dai hay ý chí... sau khi thắng lợi trong các trận đấu. Các đòn thế tấn công, tránh đòn hay khóa đều được thể hiện chính xác, đôi khi người viết mải nhìn mà quên mất mình đã đo ván từ lúc nào! Các chiêu thức ngoài việc hiển thị bằng từ ngữ còn được thể hiện qua 3 biểu tượng chính: tay, đai và chân, tương ứng với các chiêu thức. Ra đòn đúng nhịp luôn tạo ưu thế trước các đối thủ, chẳng hạn bạn ra đòn được đánh giá "perfect" (hoàn hảo) thì dù đối thủ phản đòn ở mức "good" (tốt) thì cũng phải "khuất phục" trước bạn. Do game không có cấp độ khó dễ nên muốn tăng thêm kịch tính cho game, người chơi phải tăng tốc độ của trận đấu. Những ai mới quen có thể hạ "nhiệt" ở mức 50% hay 70%, với dân "pro" thì 100% và 120% mới thỏa mãn. Sau khi hoàn thành các giải đấu, nhân vật chính David mới xuất hiện cho chúng ta chọn lựa. Cùng với các chỉ số "khủng hoảng", David dễ dàng hạ gục các đối thủ khác trong thời gian rất ngắn. Ngoài mục chơi chính, bạn còn có thể tham dự mục Championship. Đây cũng là một trong những phần hấp dẫn của DDJ. Bạn sẽ được chỉnh sửa các thông số theo ý thích, từ thời gian, nhanh chậm cho đến độ khó dễ của giải đấu. Mục này đối thủ tỏ ra khó xơi hơn vì chúng đưa ra các chiêu thức tấn công rất nhanh, cũng như hệ thống phòng thủ được "thiết lập" khá chặt chẽ.

Nhìn chung hình ảnh của DDJ thể hiện khá tốt, các chiêu thức được tô vẽ hết sức cẩn thận, tư thế ra đòn cho đến khi "đo ván" đều như thật. Còn về nhạc cho game, ngoài nhạc nền trong menu chính thì game "tắt" luôn cho đến lúc giao đấu, bạn chỉ nghe được "bụp, bụp" khi quật ngã đối phương hay ngược lại. Nếu thực sự thích game thuộc thể loại đối kháng hay bộ môn Judo, thì đây là một trong những game hiếm hoi về Judo cho chúng ta chọn lựa.

THU ĐỒNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Bigben Interactive
Phát hành: 10 Tacle Studios
Ngày phát hành: 06/2006
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1,2GHz; RAM 256MB; VGA 64MB + DirectX 8.x; HDD 350MB; Windows 2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: Pentium 1,8GHz; RAM 512MB; VGA 128 MB + DirectX 9.x.

ParaWorld

Thế giới song hành

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ParaWorld (PW) được SEK phát triển theo hình thái hoàn toàn mới lạ về nội dung cũng như giao diện. Với sự tham gia của loài bò sát cổ đại, các trận chiến như thêm phần sinh động, thú vị cho người chơi. Nội dung PW diễn ra vào thế kỷ 19, khi các nhà khoa học đã chế tạo được cỗ máy chuyển dịch không gian và đã đi đến một thế giới song hành - nơi mà loài người cổ xưa vẫn đang chung sống với khủng long!

Đóng vai trò chính trong PW là 3 nhà thám hiểm đã bị kẹt lại và bạn sẽ là người dẫn đường đưa họ về nhà. Họ phải chống lại các bộ tộc để tìm các thiết bị cần thiết cũng như chiến đấu với các loại ác thú trên suốt hành trình. Với sự tham gia "diễn xuất" của hơn 50 loài khủng long cũng như các loài thú cổ đại, "bộ phim" PW được diễn đạt khá thành công ở mặt nội dung lẫn hình ảnh. Với sự kết hợp dựa theo từng loài, người chơi có thể huấn luyện các loại thú để trở thành "vũ khí" hủy diệt hay chỉ là những phương tiện chuyên chở như trong các game RTS khác. Chẳng hạn việc kết hợp giữa cung thủ, lính pháo binh với loài khủng long to lớn sẽ biến chúng thành những cỗ "xe tăng" với sức tàn phá khủng khiếp, với các loại khủng long nhỏ, chỉ cần trang bị vài khẩu súng là người chơi có thêm vài đơn vị chiến đấu hữu ích.

Đóng vai trò chính trong PW là 3 loại người cùng với các kỹ năng riêng biệt: quân Norse chuyên về phòng thủ, với những "bức tường" vững chãi cùng với hệ thống phòng thủ mạnh, Norse luôn là thử thách cho các cuộc công kích từ bên ngoài; ngược lại, Dustridrers luôn là những đạo quân hiếu chiến, với sự đầu tư đúng đắn cho các tướng lĩnh, Dustridrers luôn tạo ra các cuộc đột kích thú vị; và cuối cùng là chuyên gia đặt bẫy - Dragon Clan.

Hơn thế, SEK đã tạo ra một hướng đi mới trong cách chơi của PW, đó là hệ thống điều khiển quân đội (Army Controller). Với bố trí dọc trên theo màn hình, người chơi có thể dễ dàng điều khiển, hay quan sát xem các loại quân đang làm gì: thu thập tài nguyên hay chiến đấu... qua các biểu tượng trên các ô của hệ thống điều khiển. Do các loại quân có thể thăng cấp, nên các ô sẽ được chia ra nhiều phần tương ứng với cấp độ từng loại quân theo thứ bậc từ cao đến thấp.

Với kết cấu như các game thuộc thể loại chiến thuật, PW cũng cần các loại tài nguyên để xây dựng căn cứ cũng như nâng cấp vũ khí, tuyển mộ lính tráng. Ngoài các tài nguyên chính: thịt (food), đá (rock) và gỗ (wood) thì PW còn cung cấp thêm đầu lâu (skull) để người chơi có thể nâng cấp quân lính cũng như căn cứ.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: SEK
Thể loại: Chiến thuật
Phát hành: Aspyr
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 27/9/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 3,5GB; Windows 2000/XP; 5 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 3GHz; RAM 1024MB; VGA 128 MB.

Với hình ảnh thể hiện các sinh vật, vật thể khá đa dạng, PW như một nguồn cảm hứng mới đưa người chơi phiêu lưu vào một thế giới hoàn toàn khác. Âm nhạc thể hiện khá phù hợp với tiết tấu của game, các bản nhạc luôn làm người chơi say đắm, tuy nhiên cách lồng tiếng của nhân vật chưa thật "chuẩn". PW là một game RTS hoàn toàn xứng đáng để người chơi vượt bức tường không gian, phiêu lưu "đổi gió" trong thế giới song hành.

HOÀI THU

Ông trùm đường sắt

Sid Meier cho ra tác phẩm mới nhất của mình - Sid Meier's Railroads! (SMR). SMR là game quản lý về ngành đường sắt, tuy số lượng fan không bằng các thể loại khác nhưng cũng không phải là ít.

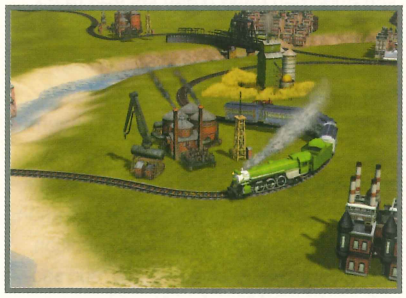
Trong SMR, phần chơi đơn được chia làm 2 loại là chơi theo kịch bản lịch sử (historical scenario) và kịch bản giả tưởng (fictional scenario). Kịch bản lịch sử sẽ lấy các địa điểm có thật như miền Tây Nam nước Mỹ, Liên Hiệp Vương Quốc Anh, Pháp và Đức. Trong đó các nhiệm vụ sẽ bao trùm toàn bộ tiến trình lịch sử phát triển của ngành đường sắt, từ sự khởi đầu vào giữa thế kỉ 19 cho đến tận ngày nay. Ví dụ, nếu bạn chơi ở bất kỳ quốc gia châu Âu nào trong nửa đầu thế kỉ 20, bạn sẽ phải đặt trọng tâm kinh doanh vào việc vận chuyển vũ khí, sắt thép, than đá và các vật liệu khác hơn là vận chuyển hành khách bởi vì lúc đó là khoảng thời gian diễn ra hai cuộc đại chiến thế giới...

Mỗi màn chơi, máy sẽ đưa ra một số nhiệm vụ buộc bạn phải hoàn thành. Từ việc đơn giản như nối các tuyến đường ray từ Liverpool sang Manchester hay một cái gì đó tham vọng hơn như kiếm 30 triệu USD từ việc kinh doanh đường sắt. Mỗi thời kì, yêu cầu mỗi khác tùy hoàn cảnh thời đó, nên bạn phải chơi trong một khung thời gian định sẵn. Tùy thuộc vào bao nhiêu nhiệm vụ bạn hoàn thành được vào cuối mỗi thời kỳ, bạn sẽ được thưởng điểm uy tín và thứ tự trong bảng xếp hạng có thể tăng lên.

Trong khi đó, kịch bản giả tưởng sẽ không theo sự kiện lịch sử nào. Bạn được giao vài nhiệm vụ để hoàn thành trong một khoảng thời gian và tùy ý thực hiện chúng hoặc bỏ qua luôn để chú ý vào việc xây dựng một đế chế đường sắt và trở thành một ông trùm.

Để thực hiện các nhiệm vụ được giao, công việc chủ yếu của bạn là bắt đầu với một số vốn ít ỏi cùng một nhà ga nhỏ bé trong một thị trấn hẻo lánh, chuyên chở hàng hóa đến các khu công nghiệp, trang trại, lâm trường... (tất nhiên là phải xây đường ray tới đó trước đã). Khi đã có số tiền kha khá, bạn nâng cấp động cơ cho tàu, mở rộng nhà ga... Bạn sẽ phải sử dụng cái đầu của mình để xây đường ray sao cho thật tiết kiệm cả về thi công và "vận trù học" (đường quá dài sẽ tốn nhiên liệu).

Ngoài ra, game còn có hệ thống mua bán rất hay. Nếu chơi ở chế độ multiplayer và bạn muốn mua một thứ gì đó phục vụ cho nhà ga của mình thì hãy chuẩn bị tiền nhiều vào (tiền trong game), có rất nhiều thứ thú vị đấy! Nhiều công nghệ mới, hàng "độc" sẽ được bán đấu



giá, nếu có được nó bạn sẽ thu lợi nhuận nhiều hơn, tàu chạy nhanh hơn và giảm được những khoản phí bảo quản khác... Muốn thử tài quản lý của mình với các cao thủ khác ư? SMR hỗ trợ tới 4 người chơi cùng lúc thông qua chế độ online hay LAN.

Game có đồ họa đẹp nhưng cũng yêu cầu phải có hệ thống mạnh mới thưởng thức hết. Đồ họa khá chi tiết, các công

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Firaxis Games
Thể loại: Mô phỏng
Phát hành: 2K Games
ESRB: Everyone
Ngày phát hành: 17/10/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 1,4GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 2000MB; Windows 2000/XP.
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz; RAM 1 GB; VGA 128 MB.

Ưu: Đồ họa đẹp, cách chơi hay và đơn giản, âm thanh tốt, chế độ multiplayer hay.
Khuyết : đòi hỏi cấu hình cao, đôi lúc camera chưa hợp lý.

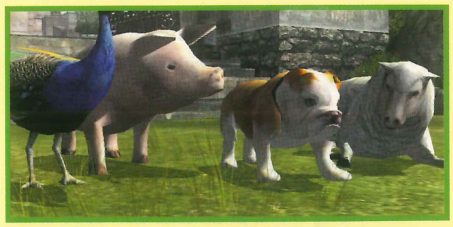
trình được dựng rất chân thực, tôi thích nhất làn khói trắng từ con tàu tỏa ra khi đang chạy. Khả năng "zoom" giúp bạn có thể thưởng thức được "nghệ thuật" của SMR một cách rõ ràng hơn.

Âm thanh được thực hiện rất tốt. Bạn có thể nghe sự khác biệt giữa các loại động cơ dùng cho các loại tàu, từ những con tàu cổ xưa với tiếng kêu của động cơ hơi nước... Âm thanh môi trường xung quanh cũng rất phù hợp với khung cảnh. Cái vẻ thanh bình, yên ả nơi thôn quê khác hẳn cái ồn ào, náo nhiệt chốn thành thị, những thứ đó có thể cảm nhận được nhờ sự xuất sắc của âm thanh.

Có thể nói, SMR là game quản lý kinh tế hay nhất mà tôi từng chơi. Để chơi tốt game này, bạn cần có tính kiên nhẫn và một cái đầu. SMR là một game khá tuyệt để giải trí trong... suy nghĩ!

BÙI HỒNG GIANG

GARFIELD
A TAIL OF TWO KITTIES



Những con vật tội nghiệp đang bị đe dọa

CHÚ MÈO LÁU LỈNH

Garifield: tale of two kitties là game được sản xuất dựa theo nội dung của bộ phim cùng tên. Vai chính trong game là một chú mèo lông màu vàng đất, khỏe mạnh và đầy nam tính tên gọi Garifield. Hiện nay Garifield đang làm khách quý trong lâu đài Carlye, ở nơi đó, cậu ta được hậu đãi y như chính cậu ta là vị chủ nhân của lâu đài. Và trong những ngày loanh quanh khám phá lâu đài, tình cờ Garifield phát hiện ra lý do vì sao mình lại được đối xử đặc biệt như thế. Thì ra vị chủ nhân thật sự đã bị bắt cóc, cả lâu đài đang chịu sự đe dọa của chúa quỷ Dargis. Garifield sẽ làm thế nào để phá vỡ kế hoạch của tên Dargis, trả lại cho tòa lâu đài xinh đẹp không khí hiền hòa như xưa?

Bản thân là game dạng Platform nên hoạt động chủ yếu của mèo Garifiled là chạy nhảy. Sau khi trải qua ba bài huấn luyện các kỹ năng với hai chú chó Winston và Odie, Garifield mới chính thức khởi động khám phá mọi điều kỳ lạ trong khu vườn rộng lớn của lâu đài.

Phải gọi khu vườn ấy là một mê cung thì đúng hơn bởi nó có rất nhiều ngõ quẹo, nhiều cánh cửa lòng vòng qua lại mà nếu không nhớ đường thì chắc chắn sẽ tiêu tốn khối thời gian. Đặc biệt là bạn sẽ không tìm đâu ra mảnh bản đồ hướng dẫn đường đi mà chỉ có một cái ra đa định vị phía trên góc phải màn hình. Hầu như cái ra đa này không công dụng lắm vì cũng chẳng xác định được bạn đang ở đâu khi trên ra đa chỉ xuất hiện toàn chấm màu xanh là xanh.

Bạn sẽ cùng chú mèo láu lỉnh chạy nhảy trong vườn làm nhiệm vụ và tham gia những trò chơi nhỏ yêu cầu sự nhanh nhẹn của đôi tay, như nhặt 150 cái đồng hồ với thời gian cho phép chỉ hơn một phút, hoặc thư giãn cùng những vũ điệu vui nhộn, giống hệt như đang thi đấu nhảy Audition. Vừa chơi những trò chơi nhỏ vừa "sục sạo" khắp mọi nơi để tìm đủ số lượng bánh kem mà nhiệm vụ yêu cầu, xem ra Garifield hẳn không phải là một con mèo lười biếng. Chưa hết đâu, mèo Garifield còn phải sử dụng những tuyệt chiêu của mình để chiến đấu với bọn tay sai của chúa quỷ, có mặt khắp lâu đài. Kinh nghiệm cho thấy, tốt nhất là mèo đừng để bọn chuột xấu xa đó đến gần, vì nó sẽ làm mèo mất máu và khi đó, mèo tìm được bánh kem thì phải dùng cho việc hồi phục máu, thay vì được tính vào số lượng bánh tích luỹ nên sẽ làm phí mất những cái bánh kem vốn quá hiếm hoi.

Nhìn tôi có ăn ảnh không nào!!

Biết rồi, khổ lắm, nói mãi!

Người chơi điều khiển mèo chạy nhảy, tấn công đối thủ bằng các phím mũi tên và phím chữ. Nhưng có một điều khá trái ngược là những phím A, S, W, D sẽ là phím xoay hướng camera, trong khi di chuyển bằng các phím mũi tên. Nói chung đây chỉ là game đòi hỏi sự linh hoạt khi sử dụng bàn phím, còn việc điều khiển không quá phức tạp.

Đồ họa trong game dừng ở mức tạm được về màu sắc và hình dáng nhân vật. Tuy nhiên, chú mèo Garifield lại có những cử chỉ biểu cảm khá đáng yêu và tinh nghịch. Phần âm thanh tốt do vừa thể hiện được nhịp game sôi nổi điểm xuyết những nốt nhạc đệm khi trầm, khi bổng khá du dương tạo được cảm giác thoải mái khi chơi.

Nếu bạn là người yêu thích hoạt động nhanh nhẹn thì mèo Garifield chính là gợi ý tốt nhất để giải trí.

THY ANH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Asobo Studio **Thể loại:** Hành động
Phát hành: The game factory **ESRB:** Everyone
Ngày phát hành: 17/10/2006

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1,5GHz; RAM 256MB; VGA 64MB + DirectX 9.0c; HDD 600MB; Win 2000/XP; 1CD.
Cấu hình đề nghị: Pentium 2,4Ghz; RAM 1024MB; VGA 128MB + DirectX 9.0c.

Cabela's BIG GAME HUNTER 10th Anniversary Edition

ALASKAN ADVENTURE

Săn vùng băng tuyết

Từ xa xưa, có lẽ một trong những điểm mốc đánh dấu khởi đầu nghề săn bắt là truyền thuyết nhân mã của châu Âu. Một số dân tộc (đến nay vẫn còn) xem săn bắt là một dạng tín ngưỡng. Các thợ săn thờ cúng sinh vật thân người mình ngựa như vị thánh về săn bắt, để cầu cho chuyến đi săn được thuận lợi, cung cấp lương thực cho ngành nông nghiệp hay nguyên liệu cho ngành thủ công nghiệp. Với các vị vua chúa quý tộc, săn bắt còn là thú tiêu khiển. Ngày nay, theo các nhà sinh thái học, săn bắt là hoạt động cân bằng sinh thái cần thiết và qua đó, họ dễ dàng nghiên cứu đời sống động vật hơn. Với các "thợ săn" hiện đại, săn thú đã trở thành một môn thể thao với đầy đủ công nghệ và nhiều ngón nghề thú vị. Còn đối với các studio game, săn bắt là một đề tài hay để phát triển. Gần đây nhất, game thủ có dịp thưởng thức một chuyến hành trình vào xứ Alaskan lạnh lẽo để tham dự "trò chơi lớn", qua Cabela's Big Game Hunter 10th Anniversary Edition: Alaskan Adventure (AA)

Nếu là một người có kiến thức về môn thể thao này, hẳn bạn sẽ hài lòng vì những gì trò chơi thể hiện bám sát thực tế. Săn bắt trong game thuộc loại "trò chơi lớn", nghĩa là bạn sẽ săn bắt hoẵng đuôi trắng, nai sừng tấm, gấu,... (các phân loại săn bắt khác gồm các loài động vật khác, như "trò chơi nhỏ" thì bắt thỏ đuôi bông, sóc nâu,...). Các nhiệm vụ đa dạng, như bắt một cặp đực-cái, hoặc bắt gấu chỉ bằng khẩu shotgun cận chiến, nếu không làm theo luật nhiệm vụ yêu cầu, bạn sẽ phải nộp tiền phạt.

Bắt đầu từ một thợ săn non tay nghề, bạn phải trải nghiệm săn bắt trên Alaskan giá rét để kiếm tiền, mua dụng cụ, thức ăn, tăng điểm kỹ năng. Dần dần, bạn mới có thể trở thành thợ săn "sát thủ" bằng những kỹ năng của... dân trong nghề: đặt mồi, bẫy dụ thú, dùng âm thanh để thu hút hoặc đuổi thú đi, ngụy trang để không bị thú phát hiện, lần theo dấu chân con mồi,... Bạn sẽ có một radar định vị nên không quá khó để tìm ra mục tiêu. Khi tìm ra rồi hãy nâng vũ khí (súng trường, súng shotgun, cung), nhắm thật kĩ, canh hướng gió, nếu cần có thể nín thở để kích hoạt thời gian chậm, và... bắn. Lúc này camera sẽ "đuổi theo" đường đạn, đường tên cho đến khi nó "dính chặt" vào con mồi. Tiếc là các khẩu súng trong game không hề rung giật sau khi bắn nên cảm giác "đã" khi siết cò bị giảm đi nhiều.

Nếu như ở ngoài đời, khi đi săn, bạn có thể đi theo nhóm đông vui, hoặc có một chú chó lùa mồi, đánh hơi kiếm mồi, thu hồi mồi cho mình, hay ít nhất dù cô độc nhưng bạn sẽ được bầu bạn với thiên nhiên đẹp tuyệt trần. Tiếc thay, những điều trên không có trong AA. Bạn sẽ cô độc mãi mãi trong khung nền trắng xoá tuyết của xứ sở Alaska, màu trắng bao phủ toàn bộ trông đến... phát ngán!

Nếu đang săn lùng cái thú tìm kiếm mòn mỏi, tiếp cận lặng lẽ, săn đuổi đến cùng thì AA sẽ mang lại thú đi săn đích thực. Hoặc muốn "đổi đời" từ cái khắc nghiệt của game bắn súng sang cái kiên nhẫn, có phần thong thả của đi săn, Cabela's Big Game Hunter 10th Anniversary Edition: Alaskan Adventure rất thích hợp.

TRẦN HỮU ĐẠI NHẬT

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Activision
Phát hành: Magic Wand
Ngày phát hành: 19/09/2006
Thể loại: Hành động
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 866MHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 1,6GB; Windows 2000/XP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA 64 MB.

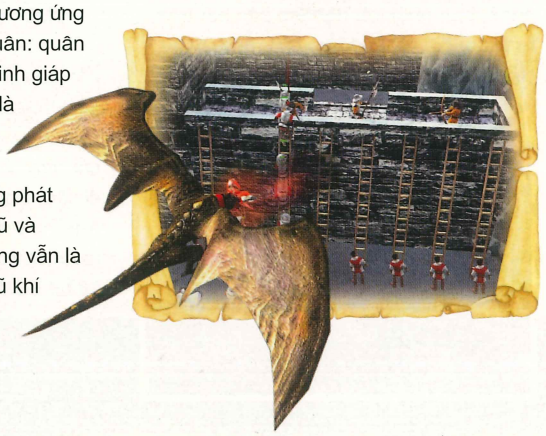
TRUYỀN THUYẾT TRỞ VỀ

Stronghold Legends (SL) tiếp nối dòng game Stronghold từng tỏa sáng một thời trong dòng game chiến thuật thời gian thực cách đây vài năm của FireFly Studios. Tuy nhiên, phiên bản này dường như chỉ gắn thêm cột mốc cho dòng Stronghold đã vắng bóng khá lâu, không có nhiều cải tiến so với đàn anh gần nhất là Stronghold 2 ra đời cách đây hơn 1 năm (4/2005).

Vẫn lấy bối cảnh là cuộc chiến giữa các đế quốc thời Trung Cổ, nhưng khác với những phiên bản trước, SL móc nối thêm vào cốt truyện những chi tiết thần thoại: Vua Arthur của Anh Quốc chiến đấu chống lại đội quân Dracula, những vị anh hùng thời xưa có thể làm phép, có phù thủy, rồng...

Bắt đầu vào game, bạn sẽ thực hiện các chiến dịch (campaign) của mỗi loại quân, vào vai 3 nhân vật chính: vua Arthur, rồng Siegfied và quỷ Dracula. Tương ứng cho 3 nhân vật chính là 3 loại quân: quân của vua Arthur gồm các chiến binh giáp sắt và phù thủy; quân Siegfried là những đội quân người khổng lồ; và các chiến dịch của Dracula gồm quân sói. Tuy vậy, hệ thống phát triển nhân vật khá nghèo nàn, cũ và đậm chất "RTS thời xa xưa". Cũng vẫn là trại lính (barrack), kho giáp và vũ khí (armor), xưởng mộc (wood camp), nhà kho (granary)..., không có "loại" nào mới cho những dân RTS thưởng thức. Các dạng tài nguyên cũng không có gì mới: gỗ, đá, thực phẩm. Hệ thống chiến đấu trong SL chưa tạo nét nổi bật, lính của các "phe" gần tương tự nhau về hệ thống phát triển kỹ năng, cũng là những đạo quân quen thuộc như: cung thủ, kiếm sĩ,...

Nhiệm vụ mà game đưa ra khá đơn điệu, có 2 dạng nhiệm vụ chính: chiếm một điểm trên bản đồ và giữ thành đợi một anh hùng nào đó đến. Nhưng dù là nhiệm vụ gì thì bạn cũng chỉ việc quét sạch đối phương có trên bản đồ là hoàn thành nhiệm vụ. Tuy nhiên, AI của game lại thêm một điểm trừ nữa. Quân lính của đối phương khá "ngờ nghệch", bạn chỉ cần dùng nỏ bắn từ xa vào 1 "tên" trong nhóm đối phương, thì chính anh chàng này chạy lại tấn công bạn, còn cả nhóm vẫn đứng... cầm giáo nhìn lên trời. Hoặc bạn dẫn cả toán đông quân giáp thành thì chỉ những tên lính canh ít ỏi chống trả, còn các đội quân khác "nằm ngoài vùng nóng" vẫn ung dung đi tuần hoặc đứng canh. Ngay ở chiến dịch đầu tiên bảo vệ thành của vua Arthur, tôi liên tục được game nhắc nhở: người đốn củi vừa thấy một đạo quân tiến đến ("Woodsmen have seen a band of enemy troops heading this way"). Nhưng tôi nhớ là mình chưa hề tạo một chú tiều phu nào và tôi "trợn mắt" nhìn khắp bản đồ vẫn chưa thấy đạo quân nào đang tiến đánh. Ngoài ra, với game RTS thì hệ thống phím tắt quyết định khá nhiều và nhiều game thủ chuyên "luyện" cách sử dụng bàn phím. Trong SL, bạn không thấy hướng dẫn phím tắt nào cho xây dựng, chiến đấu, ngoài những phím mà "game nào cũng có" như xoay màn hình, zoom, định vị...



Về đồ họa, SL không có khác biệt nhiều so với các phiên bản trước, có vẻ hơi "cũ". Tuy hỗ trợ độ phân giải màn hình cao nhưng cảnh vật, cây cối, nhân vật, nhà cửa... vẫn chưa thật chi tiết. Âm thanh tiến bộ hơn, thể hiện khá rõ ràng tiếng động môi trường như tiếng sóng vỗ, tiếng hô xông trận, bù đắp phần nào cho những khiếm khuyết về lối chơi và đồ họa nghèo nàn.

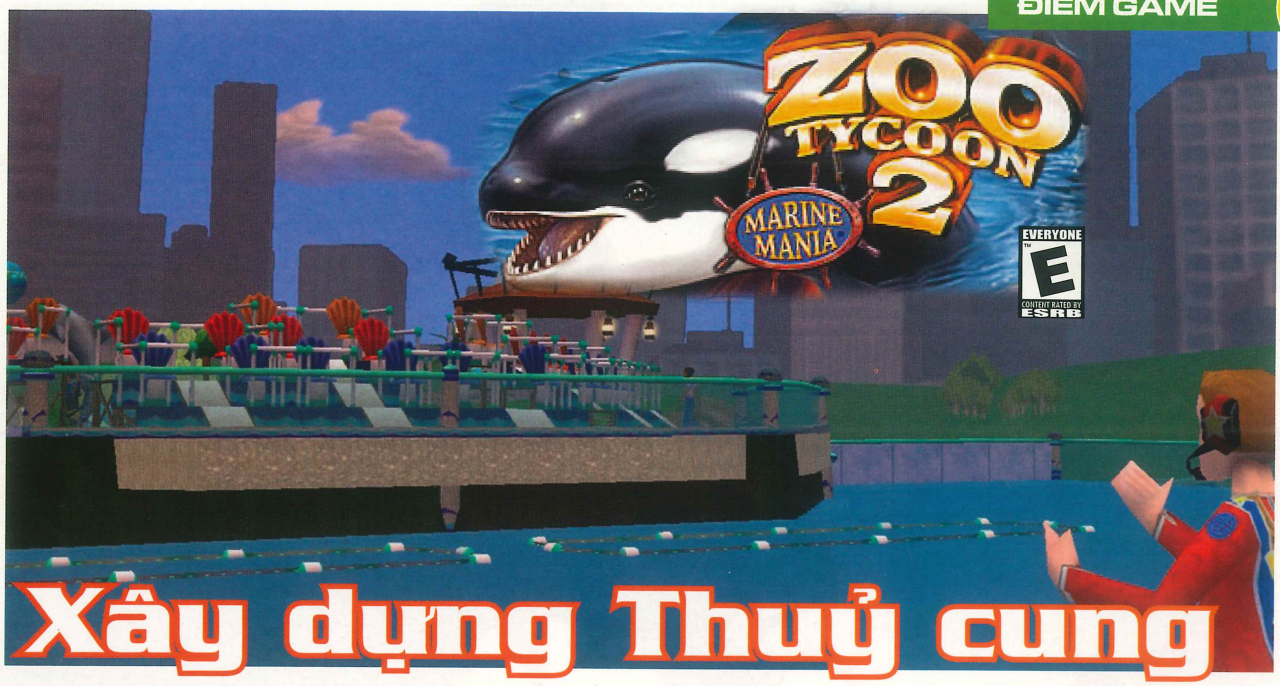
Nếu bạn chuộng dòng game RTS và là fan trung thành với Stronghold thì nên xem SL là bản mở rộng của Stronghold 2 với một số cải tiến, thêm thắt các nhân vật "thần thánh". Có một điểm mừng là game đòi hỏi cấu hình khá nhẹ.

ĐỒNG ANH

THÔNG TIN GAME

Phát triển: FireFly Studios
Thể loại: Chiến thuật
Phát hành: 2K Games
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 23/10/2006

Cấu hình tối thiểu: P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 64MB (GeForce/Radeon 8500 trở lên); HDD 2,5GB; Windows 2000/XP; 2 CD.
Cấu hình đề nghị: P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128 MB hỗ trợ DirectX 8.



Xây dựng Thuỷ cung

Bản mở rộng Zoo Tycoon 2: Marine Mania tiếp tục đưa người chơi hòa mình vào thế giới ảo với các công trình xây dựng vườn thú. Ngoài việc giải trí, trò chơi còn giúp các em nhỏ nâng cao kiến thức về các loài vật sống quanh ta.

Marine Mania là phiên bản mở rộng của Zoo Tycoon 2 và tiếp tục dẫn dắt các bạn nhỏ, những fan của dòng game mô phỏng cách tạo dựng, duy trì và quản lý một sở thú với nhiều màn chơi và thử thách mới trong game. Nếu đã chơi qua game phiên bản đầu của game (TG Game, số 12/2004, Tr.25), chắc chắn khi chơi mục campaigns và challenges của Marine Mania, các bạn sẽ thấy một vài điểm rất quen từ phiên bản trước. Tuy nhiên phải công nhận trong phiên bản mở rộng này, Marine Mania phù hợp với mọi lứa tuổi và mọi trình độ chơi game. Đồ họa đẹp hơn phiên bản trước rất nhiều, cùng với cách thiết kế các đồ vật trong trò chơi khá hấp dẫn, bổ sung nhiều thông tin bổ ích cho người chơi vừa chơi vừa "học hỏi". Đặc biệt, các loài động vật trên bờ, dưới nước đều vô cùng xinh đẹp và quyến rũ, đến các công trình sặc sỡ màu sắc của vườn thú... Song song đó, người chơi cũng có rất nhiều điều cần phải làm, ngoài việc xây dựng nên một công viên đẹp, bạn cần bố trí lối đi sao cho thuận tiện trong việc tham quan. Việc mở rộng thêm nhiều hạng mục công trình, bảo dưỡng chúng để vườn thú ngày một rộng, đẹp và có nhiều loài vật hơn cũng không kém phần quan trọng. Marine Mania do hãng Microsoft phát hành nên việc tương tác trong game rất thuận tiện, từng việc nhỏ như xây dựng hàng rào chắn bao quanh vườn thú, chỉ cần 2 cú "click" chuột tại địa điểm bắt đầu và kết thúc. Tương tự, nếu bạn muốn xoá chúng để mở rộng vườn thú thì chỉ việc giữ phím "Shift" hoặc "Ctrl" là người chơi có thể chọn chính xác những điểm cần phá hủy. Việc cải tạo mặt bằng trong game cũng dễ dàng, các chuyển động của địa hình như: lên, xuống uyển chuyển đến mức kinh ngạc. Các vật nuôi mới trong phiên bản Marine Mania này được tăng trên 20 loài, từ các con vật sống trên mặt đất và dưới biển. Để tiết kiệm việc chi tiêu cho vườn thú, người chơi nên xây dựng một lồng thú thật rộng và nuôi các con vật từng cặp, sau một thời gian chúng sẽ sinh con, thế là vườn thú của bạn có thêm những thành viên mới không phải tốn tiền mua. Ngoài việc vui chơi, giải trí khi tham gia vào Marine Mania, các bạn trẻ còn học hỏi thêm được các kỹ năng cứu hộ sinh vật biển, chăm sóc và phục hồi sức khỏe cho chúng, và trả chúng về với thiên nhiên hoang dã...

Người chơi được gì khi tham gia trò chơi? Đó là cả trẻ em lẫn cha mẹ đều có thể tìm hiểu, mở rộng hiểu biết những kiến thức về thế giới thiên nhiên hoang dã, nhằm bảo vệ và chăm sóc các loài vật đang ngày một hiếm dần trên Trái Đất, bằng cách trang bị cho các game thủ các kiến thức cơ bản về con vật, chẳng hạn về sở thích ăn uống, môi trường sống thích hợp của từng loại động vật biển.

THANH BÌNH

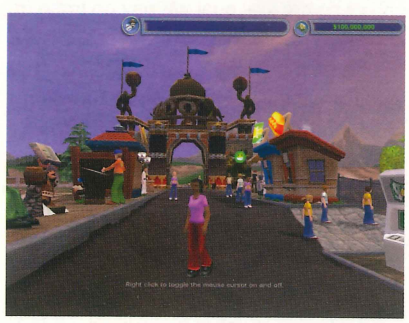
THÔNG TIN GAME

Phát triển: Blue Fang Games
Phát hành: Microsoft
Ngày phát hành: 17/10/2006
Thể loại: Mô phỏng xây dựng
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Intel 300 MHz; RAM 128 MB; VGA 16 MB; HDD 600 MB; WinXP; 1 CD.
Cấu hình đề nghị: Intel 1 GHz; RAM 256 MB; VGA 16 MB.

Xem sở thú của mình ở đâu trên thế giới?

Bắt tay xây dựng cho thật đẹp nhé.



Nào! chụp một tấm hình lưu niệm sở thú đi.

Rồng Tận Thế

Câu chuyện kể về 6 hiệp sĩ đã cùng nhau chiến đấu để đánh đuổi bọn quái vật âm mưu tiến hành Ngày Tận Thế.

Tuy Mage Knight, trò chơi dạng thú (miniature game) chơi trên bàn, không nổi tiếng bằng Warhammer hay AD&D nhưng có lẽ một lượng fan hâm mộ trung thành đáng kể đã khiến MKA trên hệ PC chào đời. Namco Baidai Group cùng IS Games đã cố gắng giữ cho Mage Knight Apocalypse (MKA) theo sát phiên bản trò chơi gốc do WizKids phát hành nhiều năm qua. Được biết, mỗi con quái vật trong MKA sẽ thể hiện một trong nhiều tính năng mà loài quái vật này có trong trò chơi gốc.

Tâm điểm của trò chơi là cuộc chiến với quái vật 5 đầu có sức mạnh hủy diện không thể tưởng tượng nổi, dẫn dắt thế lực Hỗn Mang (Chaos)- Rồng Tận Thế. Trong kiểu chơi đơn, bạn sẽ nhập vào 1 trong 6 vai: phù thủy rồng Draconum Mage, sát thủ ma cà rồng Vampire NightBlade, siêu thợ săn rừng già Amazon Huntress, tay súng người lùn Dwarf Gunner hay bảo hộ công của chủng người Elf -Tal Windstrider.

Hệ thống rèn vũ khí trong game cũng đáng chú ý với các hòn đá ma thuật (mage stone) có thể gắn vào và ... gỡ ra để tái sử dụng. Mỗi vai chơi đơn sẽ kéo dài từ 25 đến 40 giờ trong đó có khoảng 2 giờ dành cho các đoạn video chuyển cảnh và thể hiện các kịch tính đỉnh điểm của MKA. Kiểu chơi multiplayer với nhiều người tham dự càng làm tăng phần kịch tính của trò chơi.

PHI QUÂN

THÔNG TIN GAME

Phát triển: IS Games
Phát hành: Namco Bandai Group
Ngày phát hành: 26/9/2006
Thể loại: Hành Động-Nhập Vai
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 hay AMD 1,8 GHz; RAM 512MB; VGA 128MB; HDD 6GB; Windows 2000 hay XP; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,4 GHz; RAM 768 MB; VGA 256 MB.

Phi Công thực thụ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Microsoft Game Studios
Phát hành: Microsoft Game Studios
Ngày phát hành: 13/10/2006
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Everyone

Cấu hình tối thiểu: Pentium 1 GHz; RAM 256 MB; VGA 32 MB; HDD 13 GB; Win XP SP2/Vista; 2 DVD.
Cấu hình đề nghị: Pentium 3,6 GHz; RAM 2048 MB; VGA 512 MB.

Khi nhắc đến game của hãng Microsoft Game chắc hẳn không ít game thủ, nhất là các fan của thể loại mô phỏng đều nhắc đến Flight Simulator. Đúng vậy, đến phiên bản mới nhất của hãng là Flight Simulator X (FSX), thì dòng game này đã tồn tại gần 25 năm kể từ phiên bản đầu tiên, dòng game này cũng chính là niềm tự hào và đại diện cho Microsoft Game. FSX được giới chuyên môn và mộ điệu đánh giá khá cao kể từ khi xuất hiện.

FSX đánh dấu 25 năm kể từ ngày bản game đầu tiên được phát hành, có thể nói đây là sự thành công, là dấu mốc đáng nhớ đối nhà sản xuất Microsoft, cũng như đối với các game thủ yêu thích thể loại lái máy bay mô phỏng này. FSX có cách chơi nhẹ nhàng, không đòi hỏi người chơi phải tập trung quá mức như các game hành động, chiến thuật hay nhập vai... Ngoài ra FSX còn đem đến cho người chơi một cảm giác thoải mái, dễ chịu khi nhìn ngắm cảnh đẹp từ trên không trung, có thể nói hình ảnh đẹp như thật luôn là thế mạnh của dòng game FS, nhưng để có thể chiêm ngưỡng được những cảnh đẹp ấy, người chơi cũng phải tốn khá nhiều thời gian để làm quen với cách điều khiển máy bay - một hệ thống luôn làm bối rối bất cứ "phi công trẻ" nào. Tuy nhiên bạn cũng đừng vì thế mà vội nản chí, một khi bạn đã nắm bắt được bí quyết thì việc tự mình điều khiển một chuyến bay an toàn luôn tạo cảm giác thích thú và tuyệt vời! FS X đã có nhiều nâng cấp đáng kể so với bản trước khi đưa vào khoảng 12 máy bay mới với các tính năng hấp dẫn tha hồ cho người chơi chọn lựa như: DeHavilland DHC-2, AirCreation 582SL Ultralight, Maule M7-260C Orion, Grumman G-21A Goose... FSX được "cha đẻ" thay đổi nhiều điểm quan trọng, đặc biệt là hình ảnh trong game, những hiệu ứng về sự thay đổi thời tiết, ngày và đêm, các mùa đều được thể hiện một cách chân thật nhất. Người chơi có thể nhìn thấy những dòng xe đang di chuyển bên dưới, các tòa nhà, nông trại, các loài động vật hoang dã... Tất cả đều được "tô vẽ" khá chi tiết và bóng bẩy. Nét mới nữa của FSX là cách chơi theo cốt truyện giúp cho người chơi có những mục tiêu rõ ràng, tạo thêm nhiều cảm hứng mới lạ so với các game khác cùng thể loại.

Người chơi có thể chọn lựa cho mình những nhiệm vụ khác nhau, như vận chuyển hàng cứu trợ đến những nước gặp khó khăn do thiên tai, nạn đói... gây ra. Điểm kỹ năng của người chơi sẽ tăng dần theo mỗi nhiệm vụ thành công. FSX có khoảng 24.000 phi trường để người chơi chọn làm điểm dừng chân, tất cả các khâu từ tiếp nhiên liệu, băng chuyền hàng hóa... đều được AI của game kiểm soát và hoạt động rất tốt. Ngoài ra, bạn có thể tham gia chơi trực tuyến với nhiều người khác trên thế giới thông qua mục Multiplayer, chắc chắn đây sẽ là "môi trường" tốt cho bạn trổ tài cùng các "đồng nghiệp" trên khắp thế giới. Như chúng ta đã biết, FSX thuộc thể loại ngốn khá nhiều tài nguyên của PC, để cài được game, người chơi cần đến 13GB trống trên ổ cứng. Và để chơi game ở mức đẹp nhất về hình ảnh, người chơi cần đến card đồ hoạ 512MB. Tuy nhiên bạn vẫn có thể chơi game thoải mái khi chỉ sở hữu một card đồ họa tầm trung, nhưng thiệt thòi về hình ảnh hiển thị là không thể tránh khỏi! Để chơi game được thuận tiện người chơi nên sử dụng gamepad (tay cầm điều khiển) hay Joystick (mô phỏng cần lái máy bay) sẽ dễ điều khiển hơn bàn phím mặc định.

Còn gì thích thú hơn khi bạn được tự mình lái và chu du khắp thiên hạ với những chiếc phi cơ thuộc loại hiện đại nhất hiện nay? Tuy chỉ là trong thế giới ảo nhưng FSX cũng phần nào thỏa mãn ước muốn làm phi công của không ít bạn trẻ hiện nay.

NGỌC HÂN

DESTROY ALL HUMANS! 2

Không chỉ cập nhật những chi tiết mới để cuộc chơi thêm sinh động, mà thay đổi lớn nhất của DAH! 2 còn là việc giảm nhẹ các màn chơi theo phong cách ẩn nấp và nhấn mạnh đến yếu tố hành động...

NHIỄM SẮC THỂ FURON

Sau khi Crypto 137 qua đời, "anh" Crypto 138 được nhân bản từ tế bào gốc Furon tiếp tục đảm nhận sứ mệnh còn dang dở ở Trái Đất dưới sự chỉ huy của Orthopox 13. Tuy nhiên, sự việc đáng tiếc xảy ra khi thuyền mẹ chở viên chỉ huy Orthopox phát nổ do trúng tên lửa của tổ chức bí ẩn KGB. Đây là tổ chức có trụ sở tại hòn đảo Takoshima, chuyên thực hiện các thí nghiệm biến đổi gen người, nhằm phục vụ cho mục đích thôn tính cả thế giới. Trước âm mưu xấu trên, đồng thời để trả món nợ cho cái chết của viên tổng chỉ huy, chuyến phiêu lưu của Crypto 138 được bắt đầu...

Là nhân bản từ tế bào gốc Furon nên những đặc tính và khả năng của Crypto 138 hầu như không quá nhiều khác biệt với Crypto 137. Từ siêu năng lực "psychokinesis" nhấc bổng các đồ vật trong không trung, điều khiển ý nghĩ của các công dân hành tinh Xanh bằng Hypno Beam đến việc đọc trộm ý nghĩ của họ bằng khả năng Cortex Scan. Bên cạnh việc kế thừa những đặc trưng cơ bản đã nêu, Crypto 138 cũng được gia cố thêm vài khả năng đặc biệt mới khá hữu dụng. Điển hình như khiến mọi người phớt lờ đi sự có mặt của anh trên đường phố bằng Free Love. Hay mượn tạm thân xác các công dân hành tinh Xanh (Bodysnatch) để khai thác đầu mối về KGB.

Không chỉ cập nhật những chi tiết mới để cuộc chơi thêm sinh động, mà thay đổi lớn nhất của DAH! 2 còn là việc giảm nhẹ các màn chơi theo phong cách ẩn nấp và nhấn mạnh đến yếu tố hành động nhiều hơn. Thể hiện rõ nhất là kho vũ khí giờ đây được bổ sung những món mới làm hài lòng người chơi hơn. Súng phóng dĩa làm bằng năng lượng Dislocator có khả năng gây rối đội hình địch. Meteor Strike đúng như tên gọi có thể đánh sập cả tòa nhà lớn nhờ những sao chổi bay định hướng. Burrow Beast tỏ ra nguy hiểm không kém khi có thể rút sạch cả chục mục tiêu sống trong nháy mắt nhờ khả năng phát tán đám sâu bọ ngoài hành tinh trong tích tắc.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Pandemic
Thể loại: Hành động
Phát hành: HTQ
ESRB: Teen
Ngày phát hành: 17/10/2006

Ưu: Chức năng co-op sáng giá; những vũ khí mới được bổ sung khá hấp dẫn.
Khuyết: Crypto 138 không thể sử dụng phương tiện giao thông ở trái đất; chưa tạo được nhiều nét nổi bật so với phiên bản đầu.

Để phát huy được hiệu quả công lực của từng loại vũ khí kể trên, bạn phải thu thập cho được các Furotech cells.Vấn đề đặt ra là các Furotech cells rất hạn chế và đòi hỏi người chơi phải lùng sục các ngõ ngách tại mỗi khu vực đặt chân đến hay năng động trong việc giải quyết các nhiệm vụ thêm đặt ra. Đáng mừng là các nhiệm vụ này đa dạng và hấp dẫn thay vì rập khuôn máy móc và thực hiện khá nhàm chán như trước đây.

Phát triển trên thế hệ console hiện hành PS2 và Xbox đã khá lỗi thời nên đồ họa không phải là nét nhấn của DAH! 2, nhưng không vì thế mặt này bị nhà sản xuất xem nhẹ. Thể hiện rõ nhất là các hiệu ứng vật lý như cháy, nổ được tái hiện khá sinh động. Âm lồng tiếng tốt và các đoạn hội thoại hài hước cũng là những điểm mạnh của game.

Chưa đầu tư độ sâu để làm bước đột phá mạnh nhưng vẫn giữ được sức hút riêng như lần xuất hiện đầu tiên, có thể nói về cơ bản Pandemic đã có thể hài lòng với thành công nho nhỏ của sản phẩm mới này.

MINH NHẬT

THỰC THI CÔNG LÝ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Một thực tế khó phủ nhận là hầu hết các siêu anh hùng trong truyện tranh lẫn phim ảnh đều không có duyên khi lấn sân sang hình thức giải trí ăn khách nhất hiện nay là video game. Chỉ đến khi liên kết cùng nhau, mà điển hình là qua các sản phẩm như X-Men Legends 1&2, Marvel Ultimate: Alliance, video game dựa trên các anh hùng siêu việt mới bắt đầu tạo được sức hút và hấp dẫn phần đông game thủ. Cũng theo xu hướng của các bạn đồng nghiệp từ lò Marvel, lực lượng Justice League Heroes (JLH) của cha đẻ Gardner Fox cũng đánh dấu sự có mặt của mình trên game giải trí bằng một sản phẩm cùng tên.

Được phát triển bởi Snowblind Studios, cha đẻ của Champions of Norrath, Baldur's Gate: Dark Alliance nên về cơ bản cách chơi của JLH hầu như khá quen thuộc với các fan hành động nhập vai nói chung. Khác biệt ở đây, thay vì hóa thân thành những hiệp sĩ, pháp sư thời trung cổ, người chơi sẽ "vào vai" những nhân vật nổi tiếng như Batman, Superman Martian, Green Arrow... với nhiệm vụ bảo vệ mạng sống cho người dân vô tội trước sự đe dọa của các thế lực đen như Killer Frost, Queen Bee, The Key.

Cũng giống như các tựa game quy tụ nhiều lực lượng siêu nhiên khác, JLH hấp dẫn người chơi không chỉ dựa vào số lượng đồ sộ của các nhân vật chính mà chính là khả năng sử dụng khả năng đặc biệt của các nhân vật. Cô nàng Zantana có thể sử dụng khả năng phép thuật đặc biệt của mình để vô hiệu hóa đối phương bằng cách hô biến chúng thành những chú thỏ con ngoan ngoãn. Người hùng Superman ngoài khả năng nhấc bổng các đồ vật nặng bố trí trên đường làm vũ khí còn có thể dùng năng lượng từ cặp mắt của mình để khống chế đối phương. Trong khi đó, anh chàng The Flash có thể tận dụng thân pháp nhanh nhẹn để vượt qua các cánh quạt khổng lồ đang hoạt động nhằm mở cửa lối đi mới.

Mang tính chất đặc trưng của game nhập vai, các nhân vật được điều khiển sẽ tự động thăng cấp dựa vào lượng đối thủ thù hạ gục được trên đường đi. Bằng cách này người chơi có thể học được những tuyệt kĩ mới hoặc hoàn thiện những năng lực có sẵn của nhân vật (qua các viên tăng lực gom nhặt được trên đường đi) để trở nên mạnh mẽ hơn.

Đồ họa thực sự là bước lùi của Justice League Heroes so với các sản phẩm trước đây của Snowblind Studios. Mô hình nhân vật thô ráp, cử động thiếu uyển chuyển, gam màu sử dụng tái, và các đoạn phim dẫn truyện thực hiện nghèo nàn đã làm giảm phần nào tính hấp dẫn của game. Bên cạnh đó màn chơi thiết kế hẹp lại bố trí quá nhiều vật thể chen chúc nhau làm hạn chế tầm nhìn người chơi cũng là điểm đáng phàn nàn của game. Mặt khác, phần chơi co-op chỉ hỗ trợ tối đa hai người cùng thời điểm thay vì là bốn như đối thủ cùng thời điểm khác là Marvel: Ultimate Alliance làm giảm tính cạnh tranh của game.

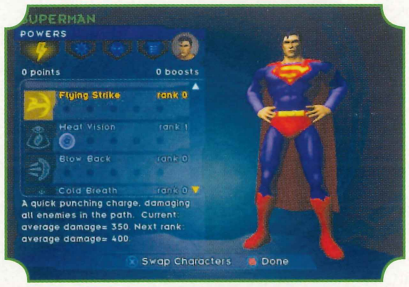
Dù còn vài điểm bất cập, nhưng JHL vẫn có sức hút từ nhiều phía, đặc biệt là những ai "quan tâm" các vị anh hùng trong các bộ phim điện ảnh ăn khách.

THANH HÀ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Snowblind Studios **Thể loại:** Hành động nhập vai
Phát hành: Warner Bros. IE **ESRB:** Teen
Ngày phát hành: 17/10/2006

Ưu: Có thể hóa thân thành nhiều siêu anh hùng khác nhau; tích hợp chức năng co-op hấp dẫn.
Khuyết: Đồ họa chưa được đầu tư đúng mức; cảm giác đánh chưa được đã tay.

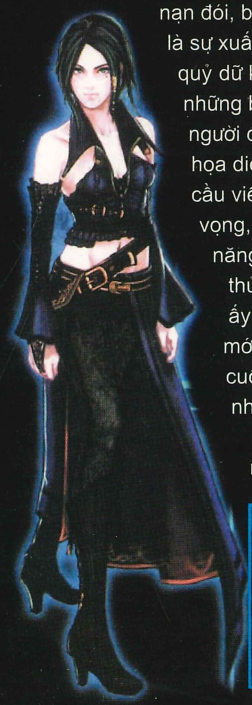


Chuyện nàng Alicia

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Trong các truyện cổ truyền miệng, mỗi khi nhắc đến hai chữ "phù thủy" mọi người thường gán ngay bản tính xấu nhất của con người cho họ như thói ích kỷ, tâm địa bất chính cùng với thân hình kệch cỡm được bọc trong lớp trang phục đen luộm thuộm... Dường như muốn thay đổi định kiến đã lỗi thời trên, Cavia cho ra đời Bullet Witch với hy vọng đưa ra cái nhìn mới về giới phù thủy.

Lấy bối cảnh giả tưởng là năm 2013, lúc này khắp nơi trên thế giới con người bị đe dọa bởi thảm họa thiên nhiên, nạn đói, bệnh dịch và đặc biệt là sự xuất hiện bí ẩn của đám quỷ dữ không rõ lai lịch. Trước những biến cố lớn trên, con người đang đứng trước thảm họa diệt vong mà không biết cầu viện ai... Trước bờ tuyệt vọng, một kiều nữ áo đen với năng lực vô biên của phù thủy xuất hiện. Cô gái ấy tên là Alicia, niềm tin mới của con người trong cuộc chiến không khoan nhượng với loài quỷ dữ.



Trái ngược hẳn với những gì người ta hình dung về phù thủy, Alicia tỏ ra duyên dáng và sắc sảo hơn nhiều nhờ bộ áo bó sát người và khuôn mặt thanh tú của mình. Nhưng càng tuyệt hơn khi cô có thể sử dụng chiếc chổi thần của mình như một vũ khí hiện đại đa nhiệm. Trong phút chốc, người chơi có thể chuyển chiếc chổi này sang súng máy liên thanh, shotgun hạng nặng, hay thành khẩu cannon ngoại hạng dùng để thử độ dai của bất kỳ kẻ ngáng đường phá bĩnh nào. Một đặc tính thú vị khác là bạn hoàn toàn có thể giúp Alicia nâng cấp những vũ khí kể trên để tăng hiệu quả sử dụng trong những cuộc đối đầu trở về sau.

Yếu tố khác không kém phần hấp dẫn của Bullet Witch chính là khả năng niệm thần chú của Alicia nhằm tạo ra những trận mưa phép thuật với khả năng biến chuyển khôn lường. Từ những phép sơ cấp dùng để tự vệ trước làn đạn dày đặc của quân địch như bức tường "Ancient Wall" , phép hồi máu "Sacrifice" dùng để cứu chữa các nhân vật NPC hỗ trợ cô trong cuộc chiến, đến những cánh quạ dày đặc lao ra từ phép "Ravens Panic" khiến cả cánh quân địch phải nao núng hoảng loạn bởi những cú mổ trời giáng. Đặc biệt, khi chạm trán với những chiếc tăng hỏa lực vô cùng mạnh mẽ, hay những tên khổng lồ chột mắt với thân hình đồ sộ, Alicia có thể sử dụng sức mạnh từ thiên nhiên như sấm chớp, mưa sao băng để biến mọi thứ trước mắt thành bình địa.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Cavia Inc. **Thể loại:** Hành động
Phát hành: Atari - AQ Intertactive **ESRB:** đang đợi đánh giá
Ngày phát hành: 17/08/2006

Ưu: Môi trường chơi rộng; Các hiệu ứng phép thuật được thực hiện độc đáo.
Khuyết: Thời gian chơi ngắn; Đồ họa chưa xứng tầm next-gen; Cách chơi ít đột phá.

Là một trong những sản phẩm đầu tiên trên nền next-gen là Xbox 360, song chất lượng hình ảnh mà Bullet Witch chưa đến mức khiến người chơi phải há hốc mồm kinh ngạc như khi chứng khiến Dead or Alive 4, Gears of War. Thế nhưng môi trường chơi rộng và khả năng tương tác tốt là một trong những điểm đáng để mắt của trò chơi. Bạn có thể chứng kiến những chiếc máy bay địch mất tay lái lao vào các tòa nhà chọc trời, hay cảnh một rừng thông bị cuốn bật gốc bởi những trận cuồng phong (Tornado) do Alicia niệm chú. Hay cảnh trạm xăng, xe chở dầu bắt đầu bốc cháy sau khi no đạn.

Độ dài khoảng sáu màn chơi và gói gọn trong khoảng thời gian khá ngắn, chỉ trong khoảng 4-5 h ở cấp độ mặc định, xem ra những gì Bullet Witch mang đến cho người chơi còn khá khiêm tốn. Tuy nhiên, nếu thực sự tò mò với cô nàng Alicia, nữ phù thủy pha trộn đáo độc giữa hiện đại và cổ điển có lẽ Bullet Witch sẽ không làm bạn thất vọng.

MINH NHẬT

Tên game: The Battle for Middle-Earth II: Rise of the Witch-King	**Thể loại:** Chiến thuật	**Phát hành:** EA	**ESRB:** Teen
	Phát triển: EA	**Ngày phát hành:** Tháng12/2007	**Hệ máy:** PC

Năm ngoái, EA đã dựa trên bộ phim The Lord of the Rings để phát hành game "The Battle for Middle-Earth II" và đã "hút hồn" nhiều gamer hâm mộ thể loại chiến thuật cũng như fan của "Chúa Nhẫn". Tháng 12/2007, EA sẽ đưa phiên bản mở rộng "Rise of the Witch-King"(RWK) lên bệ phóng. Trong vai Witch-King, người chơi sẽ dẫn dắt một trong chín bóng ma Nazgul đầy ma lực, tự tay xây nên vương quốc Angmar và tiêu diệt đạo quân Arnor.

"Chậm, khỏe và đầy uy lực" là những điều có thể nói về quân đội Angmar. Tuy xây dựng khá tốn công sức và tài nguyên, nhưng đạo quân này đem lại các đơn vị quân rất "hầm hố" cùng với thành lũy bền chắc. Cùng với các chtiêu thức mạnh mẽ, được kết hợp từ các đơn vị quân khác sẽ tạo ra các kỹ năng đặc biệt là các khả năng, hoàn toàn mới được đưa vào RWK. Đơn cử như khả năng "fell wind", sẽ tạo ra các cơn gió khủng khiếp, cuốn phăng tất cả những gì ở xung quanh. Các trận công thành sẽ trở nên thú vị hơn khi tạo được sự cân bằng giữa các đạo quân. Bản mở rộng còn cho phép các binh chủng khác nhau cùng hành quân nhằm tăng cường sức phòng thủ chung, tốc độ di chuyển. Với hơn 14 vùng đất cũng như chiến trường được bổ sung, game đưa người chơi "dạo chơi" qua các cảnh khá quen thuộc của sê-ri phim "Chúa Nhẫn". Chẳng hạn như Weathertop - nơi anh chàng Frodo bị Nazgul đâm trong phần "The Fellowship of the Ring", sẽ trở thành cứ điểm quan trọng trong việc đánh chiếm Arnor kéo dài hàng trăm năm.

Nếu không có gì thay đổi, RWK sẽ có khá nhiều chi tiết hấp dẫn và mới lạ về cốt truyện, đa dạng và mới mẻ hơn về các binh chủng quân. Việc bổ sung các bản đồ mới cũng như "bồi dưỡng" thêm cho AI hứa hẹn nhiều điều bất ngờ lớn trong các trận đánh kinh điển giữa người và máy.

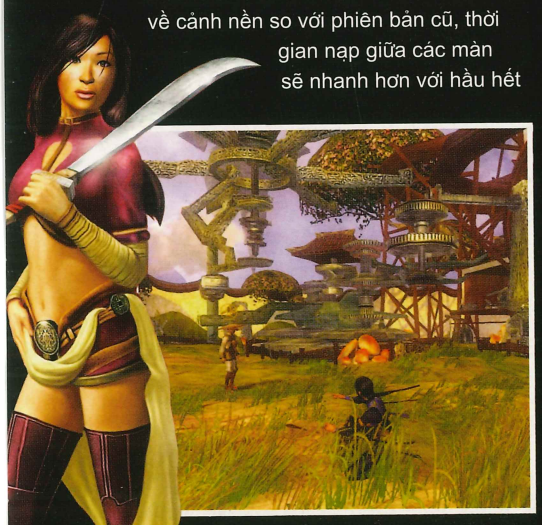
TRUNG HIẾU

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Jade Empire: Special Edition | **Phát triển:** BioWare | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2007
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** 2K Games | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

Thành công từ bản Jade Empire trên Xbox, BioWare chuẩn bị tung ra phiên bản đặc biệt Jade Empire: Special Edition (JESE), dành cho các "hiệp khách" muốn phiêu lưu trên nền PC. Theo nhà sản xuất, JESE được "gia tăng công lực" trên cả 3 "lớp": kỹ thuật mới tận dụng được sức mạnh của PC hiện đại, nội dung nhiều chi tiết hấp dẫn hơn cùng với quy mô rộng lớn của bản đồ và quái vật sẽ tinh ranh hơn. Theo Diarmid Clarke - Giám đốc dự án của BioWare, phiên bản JESE sẽ thể hiện các hiệu ứng sét, khói lửa hoành tráng hơn và người chơi có thể "đẩy" độ phân giải đến 1600x1200. Ngoài ra, ông còn cho biết đã tinh chỉnh hơn 300 chi tiết về cảnh nền so với phiên bản cũ, thời gian nạp giữa các màn sẽ nhanh hơn với hầu hết cấu hình PC hiện tại. Phối hợp hài hòa và khôn khéo chuột, bàn phím và các phím nóng, người chơi sẽ cảm thấy dễ chịu hơn khi thi triển các chiêu thức, việc phòng thủ hay tấn công dễ dàng hơn.



JESE được bổ sung thêm các chiêu thức cũng như vũ khí mới lạ, như sự xuất hiện của Monk Zeng (chỉ xuất hiện trên bản limited của Xbox), cho người chơi thêm nhiều lựa chọn. hai chiêu thức mới được bổ sung gồm: "sumo-wrestling-inspired" với khả năng tung đòn cực mạnh bằng tay, "swift viper" giúp người chơi ra các đòn tay liên tiếp làm cho đối phương "nhiễm độc". Chiêu viper này chỉ học được khi bạn xây dựng tuyến nhân vật theo hướng phản diện. Nhằm tăng cường yếu tố huyền bí cũng như siêu nhiên cho JESE, nhân vật của bạn có khả năng trở nên "mình đồng da sắt" khi biến thành "rhino demon".

Việc cải cách về gameplay còn bao gồm trí thông minh nhân tạo (AI) sẽ đưa ra nhiều thử thách hấp dẫn cho người chơi, máy sẽ đưa ra các đòn thế phòng thủ hay tránh né hữu hiệu một cách thường xuyên hơn. Với sự tiếp sức của PC, mỗi màn sẽ "chứa" được nhiều đối thủ trong một cảnh hơn trên nền Xbox. Cấp độ chơi sẽ được bổ sung ở mức "jade master", đây là cấp độ khó nhất và đặc biệt chỉ có trên PC, đòi hỏi người chơi phải có khả năng thi triển chiêu thức nhanh nhẹn cũng như "chịu đòn" cao. Hy vọng đây là một thành công tiếp theo của Jade Empire; cùng chờ đến tháng 01/2007 vậy!

THUẬN TRÀ

ARMY OF TWO
BIỆT ĐỘI 2 NGƯỜI

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Army of Two | **Phát triển:** EA Montreal | **Ngày phát hành:** 2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** EA | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox360, PS3

Bạn từng say mê trò Contra trên hệ NES năm xưa với những phút giây tả xung hữu đột, lăn lộn cùng thằng bạn nối khố? Phải dở khóc dở cười khi "bồ" mình tự nhiên "ngoẻo" khiến bạn "một mình chống Mafia"? Không hiểu do ngẫu nhiên hay tất yếu mà những game hành động console càng về sau càng làm người chơi mất dần thói quen rủ bạn bè cùng chơi. Những biệt đội trang bị tận răng trong SWAT, Rainbow Six hay Company of Heroes đã dần thay thế những người bạn "bằng xương bằng thịt" ngoài đời. Army of Two (AoT) dường như muốn thực hiện cuộc cách tân về trí tuệ nhân tạo cũng như thay đổi thói quen chơi solo của game thủ ngày nay.

Chủ nghĩa khủng bố đã bành trướng thế lực khắp thế giới, lực lượng gìn giữ an ninh dường như đang trong tình trạng "lép vế". Trong bối cảnh đó, nhiều công ty tư nhân chuyên cung cấp lính đánh thuê với mục đích bổ sung lực lượng quân tinh nhuệ cho nhà nước được thành lập. Như tên gọi của trò chơi, người chơi sẽ điều khiển hai nhân vật chính là Elliot Salem và Tyson Rios thuộc công ty PMC (Private Military Corporation). Được đào tạo, kinh nghiệm chiến đấu dày dạn, đồng thời là bạn thân của nhau, cặp bài trùng này đã lập được nhiều chiến công hiển hách trong những nhiệm vụ chống khủng bố; kể cả đột kích sào huyệt đối phương.

AoT là một trò chơi mang tính chiến thuật rất cao, có thể sánh ngang với Ghost Recon khi người chơi đồng thời phải điều khiển nhân vật chiến đấu và hoạch định kế hoạch tác chiến. Điểm khác biệt tiêu biểu và cơ bản nhất là thay vì đội hình nhiều binh chủng thì AoT chỉ có hai nhân vật chính. Chỉ có cách phối hợp chặt chẽ giữa hai nhân vật này mới là mấu chốt để giành chiến thắng. Đầu mỗi màn, bạn sẽ được chọn chơi Elliot hay Tyson. Thật ra chọn ai cũng không quan trọng lắm vì cả hai đều được trang bị tốt, mặc giáp kỹ.

Phải nói rằng mọi thử thách đều được thiết kế rất chu đáo để chắc chắn rằng dù trong hoàn cảnh nào vẫn phải đảm bảo sự có mặt của cả hai mới tìm được lời giải. Chẳng hạn, khi kẹt giữa làn đạn xối xả, cả hai phải dùng sức lật úp một tấm bê tông làm bệ chắn; một người lái xe còn người kia bắn súng máy đằng sau; quay lưng vào nhau để tiêu diệt sinh lực địch khắp mọi hướng... Trong trường hợp một người bị thương quá nặng, bạn không thể lôi anh ta xềnh xệch mà phải thực hiện ngay các động tác cấp cứu dưới dạng một mini-game. Nếu thành công đôi bạn tiếp tục chiến đấu, bằng không coi như game over!

Thật tuyệt nếu người chơi là bạn của mình. Nếu không có ai thì cũng không sao vì bản thân AI của máy đã là một cộng sự đắc lực và hiệu quả; nếu không muốn nói là máy tuân lệnh và thực hiện còn nhanh hơn cả người thật! AI của nhân vật thông minh đến mức có khả năng ghi nhớ những sự kiện đã xảy ra và liên hệ với những mệnh lệnh của bạn để tự quyết định xem có nên thực hiện hay không; thậm chí máy sẽ cố gắng "cãi" lại bạn.

Bối cảnh game diễn ra trong thế giới tương lai nên vũ khí của cả hai phải thừa nhận là rất hiện đại, đa dạng. Ứng với mỗi loại súng là hàng chục phụ kiện nâng cấp: ống nhắm, nòng giảm thanh, hộp tiếp đạn, chân đế v.v. Kèm theo là những trang thiết bị tân tiến giúp liên lạc và xác định mục tiêu dễ dàng như kính điện tử, bộ phận thu phát tín hiệu...

Một điều bất ngờ khác là ngoài gameplay rất hấp dẫn, nhà sản xuất còn tích hợp cả mục chơi mạng để người chơi có thể bắt cặp với game thủ nào đó cách mình nửa vòng trái đất qua tính năng chơi trực tuyến của PS3. Trừ khi cực kì bảo thủ, chỉ thích "bắn lẻ" thì chắc chắn bạn không thể làm ngơ AoT. 7

ĐẠI NGHĨA

BIOSHOCK

ĐẠI DƯƠNG SÂU THẲM

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

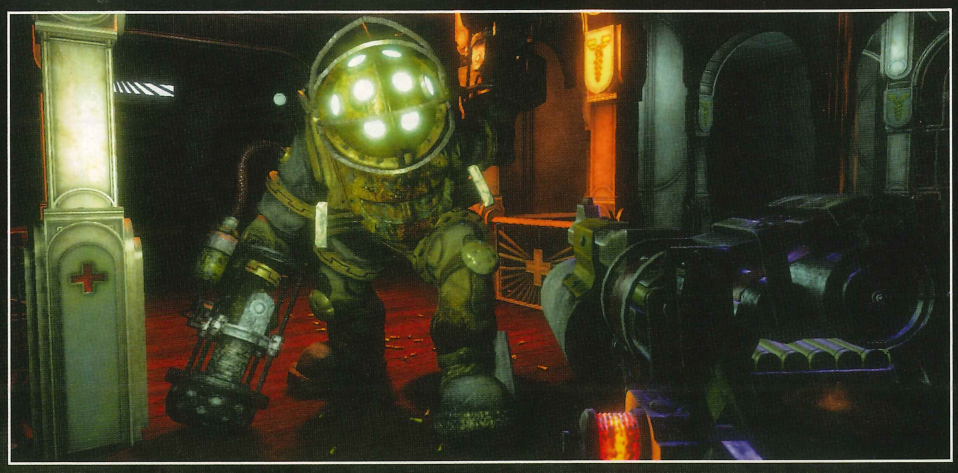
Bạn nghĩ sao nếu có ai giới thiệu với bạn một game vừa bắn súng "tê" người như FPS, vừa nâng cấp nhân vật dựa vào các chỉ số như RPG, vừa giải đố như game phiêu lưu, lại còn có lối chơi hấp dẫn và cốt truyện sâu sắc? Chắc bạn sẽ nhanh chóng phủi tay và bảo rằng "còn khuya" mới có game hoàn hảo thế! Thật vậy, nhưng điều đó chỉ đúng với những trò chơi thế hệ trước khi công nghệ "khống chế" sự sáng tạo của các nhà làm game. Hiện nay, với sự phát triển vượt bậc của phần cứng, các nhà làm game có điều kiện phát triển những trò chơi ngày càng mới lạ. Việc tìm cách kết hợp nhiều thể loại đang là mục tiêu mà các nhà sản xuất hướng tới. BioShock là trò chơi điển hình cho xu hướng pha trộn này.

Vào những năm cuối thập niên 40, thế giới trở nên căng thẳng sau Thế Chiến thứ hai, môi trường bị tàn phá nặng nề. Một bộ phận của thế giới loài người vì chán nản cuộc sống trên mặt đất nên đã tách ra, tự xây dựng một thiên đường riêng nằm sâu hàng chục ngàn mét dưới mực nước biển. Rapture, thành phố dưới đáy đại dương, đã ra đời với tất cả ước mơ của nhân loại lúc bấy giờ: hiện đại, hòa bình, năng lượng sạch, thực phẩm vô tận và hoàn toàn tách biệt với thế giới bên ngoài. Để bảo vệ thành phố khỏi những cặp mắt tò mò từ mặt đất, Rapture còn thành lập 1 lực lượng an ninh riêng. Càng về sau, những nghiên cứu về đại dương học đã đem lại cho Rapture những thành tựu đột phá trong công nghệ biến đổi và cấy ghép gen, đặc biệt là gen Adam có thể đem lại những biến đổi siêu phàm cho cơ thể con người. Rapture nhanh chóng chìm trong hỗn loạn khi xung đột giữa các thế lực tranh giành Adam nổ ra. Thế nhưng không ai trong Rapture nhận ra rằng Adam giống như một thứ thuốc gây nghiện, từ từ

gặm nhấm sinh khí người sử dụng, khiến họ bị lệ thuộc, thậm chí đánh mất cả nhân tính. Như một điều tất yếu, Rapture dần dần sụp đổ, trở thành một thành phố hoang vu, chỉ còn sự tồn tại của người máy và cư dân đột biến gen hung hãn.

Sau một vụ đắm tàu, người chơi vô tình khám phá ra Rapture và đồng thời biết được bí mật về công nghệ gen tiên tiến của thành phố này. Bước vào thế giới Rapture là người chơi bước vào thế giới kì lạ của phong cách bài trí những năm 60, cũng như không kém phần bí hiểm của một thành phố bị lãng quên và tất nhiên tiềm ẩn những nguy hiểm không lường trước được.

BS được xây dựng theo mô típ game kinh dị nhưng không phải theo cách thường thấy, đại loại như vài con quái vật bất thình lình nhảy xổ ra dí sát vào mặt bạn. BS mang đến cho người chơi nỗi hoang mang từ bên trong. Trước hết, chúng ta biết rằng Rapture là một thành phố bỏ hoang, dân cư rất thưa thớt và cái cảm giác một mình bước đi trong những con phố



vắng vẻ không phải lúc nào cũng dễ chịu. Đó là chưa kể thành phố này chìm sâu dưới mặt nước biển nên bao bọc cả thành phố là một thứ ánh sáng nhân tạo yếu ớt. Cộng thêm phong cách xây dựng cổ điển của thập niên 30 như ghế sofa, dàn đèn chùm phổ biến trong tầng lớp quí tộc; văng vẳng đâu đó lại vang lên những khúc nhạc jazz từ dàn đĩa rên rỉ nghe rất ai oán. Tất cả tổng hợp thành một bầu không khí ngột ngạt, khó thở.

Đại diện của Irrational Games từng tuyên bố BS sẽ cách tân quan niệm về một game bắn súng FPS. Không phải bằng gameplay, đồ họa hay âm thanh mà trên hết là bằng trí tuệ nhân tạo vừa thông minh vừa hoà quyện vào mọi góc cạnh của trò chơi. Nói một cách cụ thể, độ khó dễ của trò chơi không do người chơi lựa chọn mà game sẽ "cảm nhận" dựa trên hành động của bạn trong game. Tương tự với hệ thống hướng dẫn chơi, sẽ không còn những màn "training" chán chê với các game thủ đã lăn lộn biết bao game bắn súng trước đó, nhưng cũng không vì thế mà người mới chơi bị "bỏ mặc" trong Rapture mà không có sự trợ giúp nào. Một lần nữa, máy sẽ "cảm nhận" trình độ của người chơi và đưa ra những gợi ý khéo léo. Chẳng hạn, khi bạn loay hoay mãi không thể thoát khỏi một khu vực nào đó, game sẽ nhắc khéo bạn nên thử bấm các công tắc treo trên tường...

Gameplay đã thông minh như thế thì tất nhiên đối thủ của bạn cũng phải xứng tầm. Game có khá ít đối thủ, cụ thể là chỉ có 4 loại phân theo nhiệm vụ. Splicer dưới hình dạng nữ y tá do sử dụng quá liều Adam nên hoá điên, rất hiếu chiến và không từ thủ đoạn nào để đoạt lấy Adam từ đối thủ. Little Sistermang hình hài bé gái ngây thơ với một mục đích sống duy nhất là đi thu gom Adam để bổ sung cho cơ thể; đi kèm theo Little Sister như hình với bóng là các Big Daddy, đối thủ nguy hiểm nhất với vũ khí hạng nặng và bộ giáp rất dày, chúng sinh ra chỉ để bảo vệ các Little Sister, thậm chí liều chết để hoàn thành nhiệm vụ. Ngoài ra, còn rất nhiều người máy Security Bot được trang

bị súng máy, bay lơ lửng giữ an ninh trong những khu vực lộn xộn được camera ghi hình.

Muốn tồn tại trong Rapture, người chơi buộc phải nâng cấp cơ thể mình để trở nên khoẻ hơn bằng cách sử dụng các Adam thu được, chuyển đổi thành Plasmid và hấp thụ vào cơ thể. Người chơi có thể nâng cấp theo 3 hướng tuỳ thích: Weaponry để nâng cấp vũ khí, Engineering tăng cường độ linh hoạt khi sử dụng máy móc và Psionic, một hình thức thôi miên sinh học giúp người chơi điều khiển đối phương theo ý muốn. Ngoài ra còn có Plasmid giúp tăng tốc độ di chuyển hay điều khiển số lượng lớn người máy.

Một nguyên tắc chung cần được lưu tâm khi đối đầu với những đối thủ trong game là ngoại trừ Splicer cực kì hung hăng, nếu bạn không muốn thu hút sự chú ý của những tên cảnh vệ khó tính thì tốt nhất đừng làm phiền chúng. Bằng không, trí tuệ nhân tạo của chúng sẽ ghi nhớ hành vi của người chơi và đề cao cảnh giác hay thậm chí là chủ động săn đuổi mỗi khi bạn xuất hiện. Rõ ràng, nhắm và bắn không phải là lựa chọn khôn ngoan để giải quyết vấn đề. Mặc dù khung sườn chính của BS là một game bắn súng, nhưng người chơi hoàn toàn có thể hoàn tất game mà không tốn viên đạn nào. Tất cả nhờ vào cái đầu sáng suốt của bạn khi đối mặt những tình huống "tiến thoái lưỡng nan", biết vận dụng những lợi thế của môi trường xung quanh để hỗ trợ. Ví dụ ở một cảnh, bạn bị kẹt trong căn phòng kín và phải tìm cách thoát ra căn phòng bên cạnh. Nhưng một Splicer lại chặn ngay ở cổng ra vào, còn ở phía kia là Big Daddy đang dẫn theo một Little Sister và mọi hành động của bạn đều sẽ khiến tên này khó chịu. Theo cách thông thường thì người chơi sẽ biết mình nên gài đạn và tả xung hữu đột vào giữa hai đối thủ khó chịu đó. Tuy nhiên, có một cách giải quyết "cáo già" hơn: đó là dùng một viên đạn Adam bắn vào tên Big Daddy, Splicer sẽ nhanh chóng bị thu hút và vồ lấy gã này, lúc đó người chơi chỉ việc ung dung mở cửa đi vào phòng bên và để cho đối thủ của mình "xử" nhau...

Trong E3 vừa qua, demo BS được đánh giá rất cao và rinh luôn giải Game ấn tượng nhất. Phải thừa nhận đây là giải thưởng rất xứng đáng cho ý tưởng độc đáo của nhà sản xuất. Một tin vui là nhà sản xuất đã tuyên bố game sẽ được bán với giá rất phải chăng để mọi người có thể yên tâm thưởng thức BS mà không lo "cháy" hầu bao!

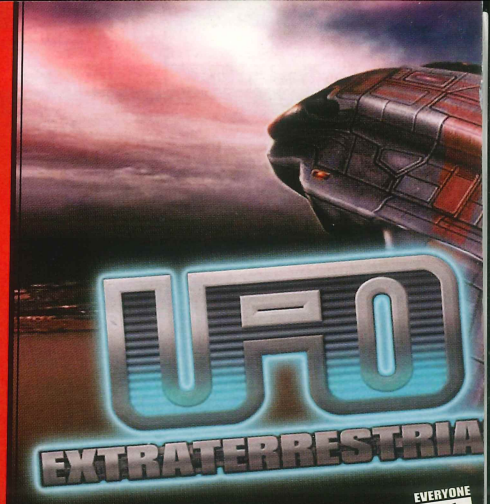
HOÀNG LÊ

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Tên game: Medal Of Honor: Airborne | **Phát triển:** Electronic Arts | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007 | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360, Wii
Thể loại: Chiến thuật | **Phát hành:** Electronic Arts | **ESRB:** Đang đợi đánh giá

Điểm khác biệt lớn nhất giữa Airborne so với đa số game bắn súng trước đây lấy bối cảnh Đệ Nhị Thế Chiến - đặc biệt là những game trong dòng Medal of Honor - chính là các nhiệm vụ trong phiên bản mới này không có một khởi đầu và kết thúc cụ thể. Các trận đánh trong Airborne sẽ diễn ra trên 4 mặt trận khác nhau nhưng tổng thể game chỉ có 5 nhiệm vụ. Bạn sẽ phải thực hiện một nhiệm vụ 2 lần (và dĩ nhiên là trong vai 2 nhân vật khác nhau), ở những thời điểm khác nhau và kẻ thù cũng khác. EA hứa hẹn hệ thống vũ khí được nâng cấp mới, lần đầu tiên xuất hiện trong dòng game này, khi được kết hợp với engine đồ họa Unreal 3 sẽ đem đến cho người chơi cảm giác chiến trường thật và "ác liệt" hơn.

UFO EXTRATERRESTRIA



Game lấy bối cảnh năm 2025 tương lai trên hành tinh Esperanza bị chiếm đóng bởi một chủng tộc kỳ quái đến từ con tàu không gian Magalhaes. Người chơi sẽ phải điều khiển một nhóm quân, nhiều loại khí tài từ hạng nhẹ đến hạng nặng, các rô bốt và cả không lực có trên hành tinh để chống lại mối hiểm họa đến từ Magalhaes. Trong trường hợp người chơi thành công trong việc chặn đứng sự tấn công từ chủng tộc ngoài không gian trên hành tinh Esprenza, một câu chuyện mới sẽ mở ra, nhưng lần này bối cảnh lại là Trái Đất.

Tên gam
Thể loại

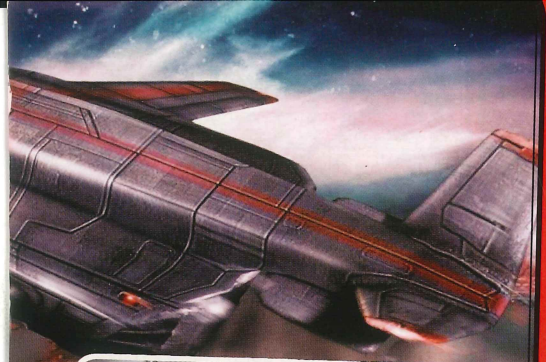
PATRIOTS: A NATION UNDER FIRE

Bọn khủng bố vừa tấn công nước Mỹ trong một nỗ lực giành quyền kiểm soát toàn bộ thế giới. Đã có 50 thành phố được đưa trở về thời kỳ "đồ đá" sau hàng loạt cuộc tấn công bằng vũ khí hạt nhân; mọi nơi tình trạng đang rất hỗn loạn. Bạn sẽ vào vai một chiến binh của lực lượng Resistance, nhanh chóng tự trang bị vũ khí và cùng người dân địa phương phát động cuộc chiến giành lại tự do. Nhờ sử dụng engine đồ họa 3D mạnh mẽ, game hứa hẹn đem đến những hiệu ứng nổ hoành tráng, cảnh quan ấn tượng bên cạnh sự đa dạng về vũ khí và lối chơi.

Tên game: Patriots: A Nation Under Fire | **Phát triển:** DreamCatcher Int | **Ngày phát hành:** 8/1/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** DreamCatcher Int | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

HEART of EMPIRE ROME

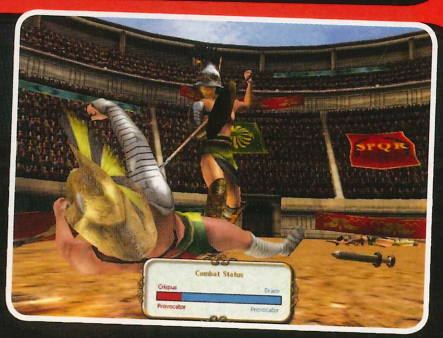
Tên game: Heart of Empire: Rome
Thể loại: Chiến thuật



: Extraterrestrials
thuật

Phát triển: Chaos Concept
Phát hành: Tri Synergy

Ngày phát hành: 19/2/2007
ESRB: Everyone | **Hệ máy:** PC



Lấy bối cảnh thời La Mã cổ đại, game thể loại chiến thuật - mô phỏng này sẽ đưa bạn đến với 14 nhiệm vụ "khó nhai" trong suốt quá trình chơi. Sau những bước khởi đầu đơn giản, bạn cần nhanh chóng xây dựng nhà cửa trong thành phố, gia tăng dân số, sản xuất, trao đổi hàng hóa, tích lũy của cải và giải trí. Nhiều lúc, bạn cần đi khỏi thành phố do mình cai quản và tiến hành khảo sát tình hình các vùng lân cận, những nơi cung cấp nguồn lương thực và tài nguyên để duy trì hoạt động của thành phố. Không những thế, bạn phải cố gắng đạt được địa vị chính trị như Senate hay Emperor để có trong tay quyền lực tối thượng và kiểm soát toàn bộ đế chế này.

ất triển: Deep Red
ất hành: Paradox Interactive

Ngày phát hành: Quý 1/2007
ESRB: Everyone | **Hệ máy:** PC

FUEL

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Đến với đường đua không có luật lệ này, bạn hãy chọn cho mình một chiếc xe địa hình (ATV), xe trượt nước (PWC), xe tải hay thậm chí là xe hơi gắn động cơ phản lực và tất cả những gì cần làm là "cắm cổ mà chạy" để về đích đầu tiên. Game cung cấp hơn 30 loại xe và 8 đường chạy, từng được mệnh danh khắc nghiệt nhất trên thế giới để người chơi mặc sức tranh tài cùng bạn bè qua chế độ multiplayer cùng lúc 4 người (chia màn hình) cũng như chế độ TimeTrials và Freeroam.

Tên game: FUEL
Thể loại: Đua xe

Phát triển: Firetoad Software
Phát hành: DreamCatcher Interactive

Ngày phát hành: 06/02/2007
ESRB: Teen | **Hệ máy:** PC, Xbox

HAZE

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: HAZE
Thể loại: Hành động

Phát triển: Free Radical
Phát hành: Ubisoft

Ngày phát hành: Quý 1/2007
ESRB: Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox360, PS3

Nhân vật chính trong game bắn súng góc nhìn người thứ nhất này là Jack Carpenter, anh lính "tò te" trong lực lượng lính đánh thuê Mantel, được điều động đến một thành phố ở miền Nam nước Mỹ để tiêu diệt phe phiến loạn The Promise Hand. Được trang bị "tận răng" nhiều loại vũ khí thuộc hàng hi-tech và đặc biệt là khả năng tăng cường sức chiến đấu nhờ thuốc sinh học, Carpenter và đồng đội còn là nỗi khiếp sợ đối với tất cả các nhóm khủng bố và thế lực đen trên thế giới.

SAVAGE 2
A TORTURED SOUL

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Tên game: Savage 2: A Tortured Soul | **Phát triển:** S2 Games | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** chưa công bố | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Danh tính của hãng đảm nhận vai trò phát hành Savage 2: The Tortured Soul vào cuối 2006, phần mở rộng của tựa game Savage: The Battle for Newerth từng nổi danh trong năm 2003, vẫn còn là ẩn số. Ngoài bối cảnh mới thì phần gameplay cũng được S2 Games cải tiến đáng kể mà điển hình là sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa thể loại bắn súng (FPS), chiến thuật thời gian thực (RTS) và nhập vai theo lượt (RPG), cạnh đó là những hệ thống chiến đấu nâng cao và tính năng linh hoạt hơn. Một lần nữa, game sẽ đưa người chơi trở về thế giới cổ xưa để tham gia những trận đánh giành quyền kiểm soát lãnh địa mới trong vai một người lính hay một sĩ quan "vô hình" có nhiệm vụ điều binh khiển tướng, phối hợp các kế hoạch chiến đấu.

Sabotag

Nước Pháp vào những năm 1940. Người chơi sẽ vào vai Violette Summer, một nữ điệp viên MI6 có nhiệm vụ thâm nhập hàng ngũ quân phát xít đang chiếm đóng thủ đô Pari nước Pháp để thực hiện các hành động phá hoại. Khó khăn chồng chất khó khăn khi quân địch bố trí lực lượng khắp nơi nhằm kiểm soát toàn bộ thế cuộc và phản ứng một cách hung bạo đối với bất kỳ hành động chống đối nào. Điều này buộc bạn phải trổ hết tài năng để hoàn thành sứ mệnh được giao phó.

Tên game: Sabotage
Thể loại: Hành động

DARK AGE OF CAMELOT
LABYRINTH OF THE MINOTAUR

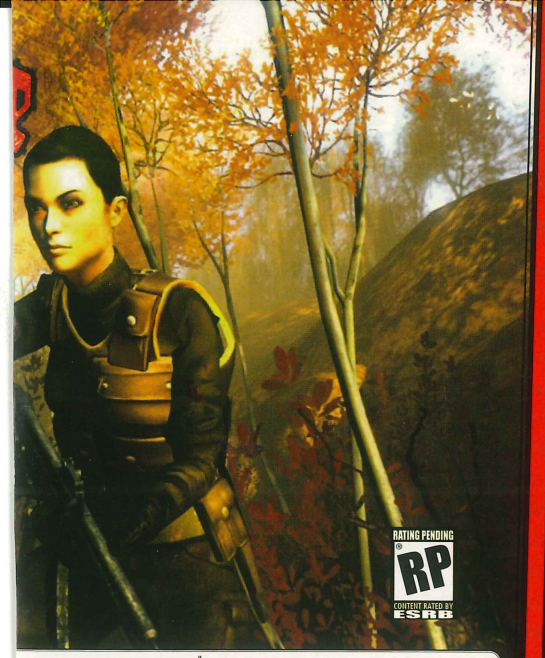
RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

Được đánh giá là một trong những dòng game nhập vai trực tuyến hàng đầu, Dark Age of Camelot sẽ ăn mừng sinh nhật lần thứ 5 của mình tại châu Âu vào giữa quý 1/2007 sắp tới với bản mở rộng thứ 7 mang tên Labyrinth of the Minotaur. Bên cạnh sự xuất hiện của quái vật hình dáng nửa người nửa bò Minotaur, game sẽ đem đến cho bạn cơ hội khám phá vùng đất Labyrinth đầy huyền bí và trải nghiệm những nhiệm vụ PvE (Player vs. Environment) mới tại nhiều khu vực đấu RvR (Realm vs. Realm) được dàn trải trong suốt quá trình chơi. Ngay từ bây giờ, bạn có thể cập nhật hình ảnh và thông tin tại *www.camelot-europe.com*.

Tên game: Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur | **Phát triển:** Mythic Entertainment | **Ngày phát hành:** Quý 1/2007 (châu Âu)
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** EA Games | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Tên game: Thế giới hoàn mỹ | **Phát triển:** Công nghệ Mạng Thời
Thể loại: Nhập vai trực tuyến | - Không gian Hoàn Mỹ Bắc Kinh (T

Tương truyền, khi trời đất hỗn mang bởi 5 vị thần là Kim, Mộc, Thủy, Hỏa và Thổ giao tranh, giữa hạ giới và thượng giới xuất hiện một lục địa mang tên Hoàn Mỹ. Sau thời gian dài bất phân thắng bại, 5 vị thần đành lui về tĩnh dưỡng. Đó cũng là lúc muôn loài dấn sâu vào cuộc chiến giành "nguyên thạch", chia cắt Hoàn Mỹ thành 5 đô thành lớn là Hoàng Đế, Thanh Đế, Xích Đế, Bạch Đế, Hắc Đế do Nhân tộc, Vũ tộc, Yêu tộc, Mị Linh tộc chia nhau cai quản. Cuộc sống đang yên bình bỗng đâu xuất hiện lời đồn ác nghiệt: "Nếu ai tiêu diệt được hậu duệ của thần linh, mối liên hệ giữa thần với



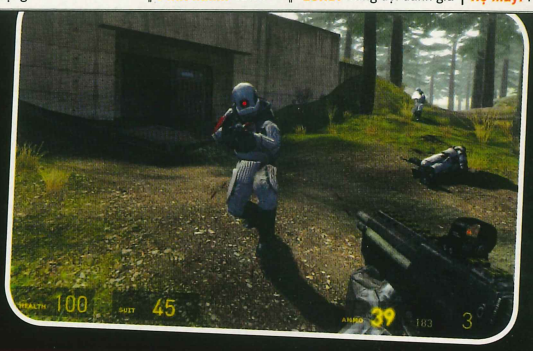
Phát triển: DTP Entertainment | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2007 (châu Âu)
Phát hành: Replay Studios | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Phát hành: Quang Minh DEC | **ESRB:** Everyone
Ngày phát hành: Tháng 12/2006 | **Hệ máy:** PC

thế giới Hoàn Mỹ sẽ bị cắt đứt, người đó sẽ có trong tay sức mạnh siêu nhiên và được la thiên, địa ngục tôn kính". Lục địa Hoàn Mỹ lúc này đang đứng trước một đại họa khi quân khắp nơi ùn ùn kéo về tranh giành quyền lực, ma thú tuyệt tích hồi sinh. Gác lại mối hiềm khích từ bao đời, Nhân tộc và Vũ tộc sát cánh với 2 tộc người còn lại để giải cứu thế giới khỏi sự tàn phá của chiến tranh và sự diệt vong. Chính bạn là người sẽ mở ra một trang sử tự do và tràn ngập tình yêu thương mới cho Thế Giới Hoàn Mỹ tại địa chỉ *http://www.thegioihoanmy.vn* từ giữa tháng 12 này.

Episode Two tiếp nối ngay sau Episode One, trong hoàn cảnh Gordon và Alyx đi chung trên chuyến xe lửa đào thoát khỏi thành phố. Gordon có nhiệm vụ giao thông tin đã lấy cắp từ Citadel cho một người đang ở một vùng đất hoang vu phía bắc City 17. Quái vật trong game sẽ được bổ sung thêm hai loại là Strider và Hunter. Điểm đáng chú ý là khi vừa thấy Gordon, chúng có thể tách làm 2 tốp, 1 tốp bắn tia plasma từ xa và 1 tốp xông vào đánh cận chiến ngay. Hãy cẩn thận khi bước vào thế giới của Half-Life 2: Episode Two.

Tên game: Half-Life 2: Episode Two | **Phát triển:** Valve | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2007
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Valve | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Tên game: Galactic Civilizations II: Dark Avatar | **Phát triển:** Stardock | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2007
Thể loại: Chiến thuật | **Phát hành:** Stardock | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Tuy tư tưởng chính là xâm lăng và thống trị thiên hà nhưng Korath - dân tộc có quyền lực tối thượng trong Đế chế Drengin, lại có có âm mưu ác độc hơn: xóa sổ hết các dân tộc không gia nhập Đế chế Drengin. Thời kỳ hưng thịnh của bóng tối đã đến, khi mà Terran Alliance cũng đứng bên bờ diệt vong...

Dark Avatar là phần mở rộng của Galactic Civilizations II: Dread Lords. Phiên bản này sẽ giới thiệu Espionage Agents, một thế hệ điệp viên mới, chuyên thực hiện các nhiệm vụ vô hiệu các công trình nghiên cứu, hạ tầng kỹ thuật, phá hoại nền kinh tế của đối thủ... để chuẩn bị cho các cuộc đại chiến trong thiên hà.

Tuyển tập những arcade games thú vị nhất

Pizza Frenzy
Bán bánh Pizza

Có bao giờ bạn nghĩ mình sẽ trở thành nhân viên chuyên giao bánh pizza không? Nếu có, Pizza Frenzy sẽ đáp ứng "nỗi lòng" của bạn. Bạn sẽ hóa thân thành một nhân viên giao bánh pizza cho cửa hiệu. Ngày đầu tiên vào nghề, ông chủ Lorenzo sẽ kể cho bạn nghe về sự xuất hiện của bánh pizza. Qua đây, bạn cũng có thể hiểu thêm về lai lịch của một chiếc bánh rất phổ biến ở phương Tây. Sau đó, bà chủ Lisa sẽ hướng dẫn tận tình công việc của bạn. Bạn hoàn toàn có thể lựa chọn phương thức làm việc của mình. Có 3 phương thức giao bánh với những yêu cầu riêng. Tốc độ: ngay khi khách đặt bánh, bạn phải giao ngay, càng nhanh càng tốt. Trí nhớ: Khách hàng đặt bánh bằng cách hiện lên hình một loại bánh họ muốn mua, bạn căn cứ vào hình đó để giao cho chính xác. Lắng nghe: tổng hợp hai phương thức trên, khách hàng vừa đưa hình vừa gọi tên nữa đấy! Ở phương thức này bạn nên chú ý vì có khi khách gọi tên chiếc bánh này nhưng lại đưa hình chiếc bánh khác. Sau khi giao hết bánh, một chiếc khinh khí cầu sẽ bay ngang và thả những bọc tiền xuống. Để lấy các bọc tiền, bạn đừng quên click chuột vào chúng. Công việc giao pizza không đơn thuần chỉ thế đâu, đôi khi có kẻ cướp lẫn trong khách hàng. Bạn cần báo ngay cho cảnh sát, nếu không khi bạn giao bánh, hắn sẽ cướp hết tiền của bạn chứ chẳng chơi! Bên cạnh đó, cũng có một vị minh tinh điện ảnh giàu có "chơi sộp", sẽ thưởng rất nhiều tiền khi bạn phục vụ chu đáo... Trong suốt thời gian chơi game, bạn sẽ được nghe những giai điệu rất hay mang phong cách truyền thống châu Âu. Bạn có thể tải bản chơi thử 60 phút tại: *http://www.games2download.com/downloads-action/PizzaFrenzySetup.exe* (5,6 MB).

Thể loại: Hành động **Phát triển:** Oberon Media **Phát hành:** MSN Games **ESRB:** Everyone

Cấu hình: CPU 500MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 5,6MB; Windows 98/Me/2000/XP; 1CD.

Anh hùng Iggle Pop!

Hãy tưởng tượng, một hôm, có một ông lão đến báo với bạn rằng "Có một lũ quái vật bắt cóc hết bọn trẻ trong làng rồi. Cháu hãy giúp ta giải cứu chúng". Và thế là bạn khăn gói lên đường. Bọn quái vật bắt và nhốt lũ trẻ - mỗi đứa vào một chiếc bong bóng.

Có 2 nhân vật để bạn chọn là Iggle và chị gái. Để cứu bọn nhóc, chỉ cần bạn đi qua, quả cầu bong bóng nhốt chúng sẽ bị vỡ và chúng sẽ "nối đuôi" bạn mà đi. Bạn hãy dẫn chúng về nhà - ngôi nhà có cùng màu với chúng. Khi tất cả bọn trẻ đều được đưa về nhà cũng là lúc công việc của bạn hoàn tất. Nhưng mọi việc không đơn giản thế, bọn quái vật vẫn còn đấy và sẽ lùng sục khắp nơi, tìm cách bắt nhốt lại những đứa trẻ. Game có rất nhiều quà trợ giúp bạn như vòng ngũ giác: khi bạn đi qua chiếc vòng sẽ có những viên kim cương văng ra. Phép đóng băng bọn quái vật trong một khoảng thời gian, không di chuyển được, trông chúng cứ như là... những cục nước đá! Tải bản dùng thử 60 phút tại: *http://www.gamehouse.com/gamedetails/?game=IgglePop* (5,97MB).

Thể loại: Giải đố **Phát triển:** gamehouse **Phát hành:** gamehouse **ESRB:** Everyone

Cấu hình: CPU 500MHz; RAM 32MB; VGA 16MB; HDD 5,97MB; Windows 98/Me/2000/XP; 1CD.

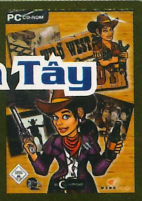
Cake Mania
Cửa hàng bánh nướng

Jill là một cô gái có trí nhớ rất tốt. Từ nhỏ cô đã được học làm bánh với gia đình và nhớ tất cả cách thức chế biến một chiếc bánh thơm ngon. Gia đình Jill nhận thấy tài năng làm bánh của cô đã gửi cô đến học ở trường dạy nấu ăn. Không may, khi Jill trở về, cô hay tin tiệm bánh của ông bà cô sắp phá sản do không cạnh tranh nổi với các cửa hàng "kếch xù" khác. Trong game Cake Mania, bạn sẽ giúp Jill khôi phục cửa hàng bánh của gia đình cô và mở rộng thêm cơ sở kinh doanh, cũng như phục vụ nhanh hơn để kiếm nhiều lợi nhuận. Ý tưởng thật đơn giản nhưng làm chủ được tình huống là một thử thách thú vị. Một trong những điều thú vị của trò chơi này là mua các vật liệu nâng cấp tiệm bánh với số vốn bạn có. Một số cách nâng cấp để tăng lợi nhuận và khả năng thành công: Mua lò vi-ba để làm những cái bánh hình ly cho khách trong khi chờ đợi; Mua bao bì mẫu mã bánh; Mua lò nướng để làm kịp lượng hàng; Mua tivi để khách hàng giải trí khi chờ... Chọn cách tốt nhất để phục vụ và khách hàng sẽ vui hơn, tất nhiên tiền boa nhiều hơn. Cake Mania là một trò chơi tuyệt vời cho những người thích làm nhiều chuyện cùng lúc, đặc biệt là những người có ý tưởng kinh doanh. Download bản dùng thử tại: *http://www.gamehouse.com/gamedetails/?game=cakemania* (16MB).

Thể loại: Hành động **Phát triển:** gamehouse **Phát hành:** gamehouse **ESRB:** Everyone

Cấu hình: CPU 400MHz; RAM 128MB; VGA 16MB; HDD 16MB; Windows 98/Me/2000/XP; 1CD.

Wild West Wendy
Nữ cao bồi miền Viễn Tây



Bạn có thể ngăn chặn những cuộc ẩu đả, trộm cắp trong quán rượu? Bạn có làm hài lòng những khách hàng tử tế? Bạn có thể làm tất cả những điều đó trong một thị trấn miền Viễn Tây, nước Mỹ qua game Wild West Wendy! Bạn phải có khả năng tập trung cao độ vì rất khó để có thể trở thành một người chủ thành công hay một người ân oán phân minh. Wendy, một cô gái dễ thương và gan dạ, cần bạn giúp làm những việc cần thiết để có thể tồn tại ở miền Viễn Tây. Trong trò chơi thú vị này, bạn sẽ đọc được 35 truyện hài hước về miền Viễn Tây, 9 cảnh quan tuyệt đẹp và thưởng thức 3 pha hành động đẹp mắt! Bạn sẽ có cơ hội tham gia những cuộc đấu súng "lội ngược dòng" ác liệt. Liệu Wendy có chiến thắng được miền Viễn Tây hoang dã để bảo vệ và phát triển quán rượu? Game được dàn dựng khá công phu với nhiều hình ảnh vui nhộn, lạ mắt cùng hàng trăm nhân vật đúng chất cao bồi Viễn Tây. Các tình huống, đối thoại hài hước sẽ làm bạn hài lòng và thư giãn sau những giờ căng thẳng. Download bản dùng thử tại: *http://www.jollygoodgames.com/download/wildwestwendy.exe (15MB).*

ANH VY

Thể loại: Hành động **Phát triển:** Mystery studio **Phát hành:** Mystery studio **ESRB:** Everyone

Cấu hình: CPU 500MHz; RAM 64MB; VGA 16MB; HDD 15MB; Windows 98/Me/2000/XP; 1CD.

Loại card đồ họa nào hỗ trợ Pixel Shader 3.0 để chơi được game Splinter Cell: Double Agent? *(tranledung@gmail.com)*

Theo công bố của Ubisoft, để chơi được Splinter Cell: Double Agent ở chế độ chơi đơn, bạn cần sử dụng 1 trong các loại card đồ họa sau:

- ATI: X1300/X1600/X1800/ X1900
- NVIDIA: 6200/6600/ 6800/7300/7600/ 7800/7900

Nhờ quý báo chỉ giùm tôi cách lấy Thanatos Chip thứ 5, 6 và 9 trong trò "Chaos Legion". *(khi_con_nghe_loi@yahoo.com.vn)*

Cách lấy các Thanatos Chip như sau:

- Chip 5 (màn 6: Lakeside): Sau khi mở màn, đi về hướng đông vượt qua đống đổ nát. Tìm và diệt Cannon ở phía trên đỉnh, chip sẽ xuất hiện (bạn phải đợi cho đến khi lấy được đồ chọn màn Map Selector ở màn 9).
- Chip 6 (màn 7: Misty Ravine): Bạn phải có Flawed Legion (mang tính năng nhảy đôi) và Hatred Legion. Ở khu vực trước khi đấu trùm, bạn nhảy bằng Flawed Legion để tìm Power Gate và phá hủy nó bằng Hatred Legion. Tìm chip ở bên trong.
- Chip 9 (màn 11: The Forbidden City of Yzarc "Core"): Để lấy chip, bạn phải có Map Selector, đồng thời chơi xong màn 12: Rotarl - The Sacred Capital (mở "Alternate World"). Chơi lại màn 9, khúc gần cuối thì mọi đường sẽ dẫn về sào huyệt của Delacroix, nhưng lần này thì chỉ có đám tay chân của hắn. Đánh bại đám này, bạn sẽ có chip.

Tôi có thể tải các bản patch của game Titan Quest ở đâu? *(mr_hiep88@yahoo.com)*

Bạn có thể vào địa chỉ http://info2.thq.com/support/ hoặc http://www.gamespot.com/pc/rpg/titanquest/downloads.html?mode=patches để tìm các bản patch của Titan Quest.

Cho em hỏi tại sao dạo này máy em không thể chơi bất kỳ game online nào? Khi vào game đều bị thông báo là "không thể kết nối tới máy chủ". Mạng vẫn chạy bình thường, vẫn chat, nghe nhạc và lướt web như thường, chỉ không thể chơi game online được thôi. *(meimei_chibi@yahoo.com)*

Nhiều khả năng kết nối Internet vào máy tính của bạn hiện nằm trong tầm quản lý của Firewall (tường lửa). Nếu máy tính kết nối Internet trực tiếp qua Modem, bạn hãy kiểm tra: Firewall trong Modem, Firewall trong máy tính hoặc liên hệ nhà cung cấp trò chơi để có thông tin kỹ thuật thiết lập lại Firewall. Nếu máy tính kết nối Internet thông qua một máy tính khác, bạn hãy hỏi người quản lý máy tính đó. Lưu ý: mỗi trò chơi trực tuyến có thiết lập khác nhau, bạn nên tìm hiểu đầy đủ thông số kỹ thuật của từng game để thiết lập cho đúng.

Máy em có cấu hình P4 1,8GHz RAM 512MB video card 64MB onboard. Liệu em có thể chơi được Need for Speed Carbon và Faces of War hay không? *(khanhngo_92@yahoo.com)*

Để chơi được Need for Speed Carbon và Faces of War, bạn cần trang bị cho mình 1 card đồ họa rời mạnh hơn. Lưu ý là cả hai game này đều không hỗ trợ dòng NVIDIA Geforce MX.

Cho em hỏi lúc em đang chơi game Cửu Long Tranh Bá thì xuất hiện bản báo lỗi "inetinfo.exe has encourage a serious problem and need to close" sau đó thì máy em tự động restart luôn? Tình trạng trên xảy ra rất nhiều lần đặc biệt chỉ xảy ra khi em chơi game đó thôi (những game khác thì không sao)? *(kunkun16021989@yahoo.com.au)*

Hiện nay, game Cửu Long Tranh Bá được bảo vệ chống hack bằng chương trình GameGuard. Trong khi chơi, bạn nên tắt bớt hoặc hạn chế sử dụng các phần mềm khác để tránh "đụng" với GameGuard.

StarCraft:
Những chiến thuật căn bản

Từ lâu game StarCraft (SC) không còn xa lạ đối với đa số game thủ Việt Nam cho dù họ chơi game theo hướng nào: chơi game giải trí, chơi game theo phong trào, chơi game vì đam mê. Vào năm 1998, khi hãng Blizzard chính thức đưa ra phiên bản SC đầu tiên, SC hầu như đã chiếm lĩnh thị trường game chiến thuật lúc bấy giờ (Sau này có bản mở rộng: StarCraft: Broodwar). Việt Nam cũng không ngoại lệ, thời gian đó, tuy hệ thống mạng của Việt Nam chưa phát triển, hầu hết là truy cập dạng quay số và việc chơi game online là quá xa vời, nhưng SC vẫn phát triển một cách độc lập và có mặt tại các tiệm game lớn nhỏ.

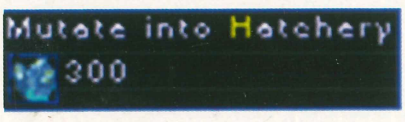
Và đến bây giờ, đã có rất nhiều game mới với chất lượng đồ họa cao hơn, lối chơi thay đổi hơn, nhưng SC vẫn là một trong nhưng game chiến thuật hay nhất của hãng Blizzard, SC chưa một lần "vắng bóng" tại giải World Cyber Games toàn cầu. Tại Việt Nam, phong trào SC ngày càng lên cao cùng khái niệm E-Sport đang dần lớn mạnh trong lòng game thủ nước nhà. Không ít người tự hỏi SC là gì, chơi như thế nào? Hay dở ra sao? Muốn chơi SC phải bắt đầu từ đâu? Sau đây là loạt bài viết hướng dẫn dành cho người mới chơi và những chiến thuật cơ bản của SC từ Q.9 Gaming - Một Clan khá mạnh về SC.

Phần 1: Hướng dẫn cho người mới chơi

Cài đặt: Bạn có thể cài đặt dễ dàng SC: Broodwar; sau đó bạn phải update bản patch mới nhất (1.14) tại *www.blizzard.net.*

Bắt đầu chơi

SC cho bạn 3 lựa chọn ở chủng quân (race) bao gồm: Zerg (Z), Protoss (P), Terran (T). Mỗi quân có những đặc điểm hoàn toàn khác nhau, để hiểu rõ thế mạnh hay đặc điểm nổi bật của từng quân, bạn cần đầu tư khá nhiều công sức cũng như thời gian vào việc "tu luyện". Đặc biệt, để tiến nhanh hơn trong quá trình"mày mò", bạn nên tìm hiểu về hệ thống Hot Key - những phím tắt trong SC. Những phím tắt thường được thể hiện với chữ cái có màu sáng, giúp bạn dễ dàng phân biệt và ghi nhớ. Bạn hãy nhìn vào ví dụ trong hình để dễ hiểu hơn.



Ngoài ra còn có phím tắt để quản lí: bạn có thể đặt Hot Key là số 1 -> 9 cho công trình hay một nhóm lính để dễ điều khiển cũng như quản lí. Việc sử dụng Hot Key thành thạo là một trong những nhân tố quan trọng để bạn có thể tiến bộ trong việc chơi SC.

Tiếp đến chúng ta tìm hiểu về kích thước và các thể loại gây sát thương.

Kích thước chia làm 3 loại Small (nhỏ) - Medium (vừa) - Large (lớn)

Normal: Hiệu quả với mọi loại quân.

Concussion/Plasma: Sức sát thương với quân Medium 50% và 25% với quân Large

Explosive: Sức sát thương với quân Small 50% và 75% với quân Medium

* Sát thương 1 mảng nhiều quân, kể cả quân mình.

\+ Sát thương 1 mảng nhiều quân, không sát thương quân mình.

Ngoài ra bạn cũng nên biết về chênh lệch độ cao và khái niệm "được bao phủ", khi quân của bạn ở một vùng đất cao hơn thì khả năng bị sát thương chỉ giảm còn 70%, tương tự như khi quân của bạn được "bao phủ" bởi một rừng cây. Sử dụng

Terran Units

Unit	Size	Ground Attack	Air Attack
SCV	Small	Normal	-
Marine	Small	Normal	Normal
Firebat	Small	Concussive+	-
Ghost	Small	Concussive	Concussive
Vulture	Medium	Concussive	-
Siege Tank – Tank	Large	Explosive	-
Siege Tank – Siege	Large	Explosive*	-
Goliath	Large	Normal	Explosive
Wraith	Large	Normal	Explosive
Dropship	Large	-	-
Science Vessel	Large	-	-
Battlecruiser	Large	Normal	Normal
Medic	Small	-	-
Valkyrie	Large	-	Explosive+

Zerg Units

Unit	Size	Ground Attack	Air Attack
Larva	Small	-	-
Drone	Small	Normal	-
Zergling	Small	Normal	-
Hydralisk	Medium	Explosive	Explosive
Ultralisk	Large	Normal	-
Infested Terran	Small	Normal*	-
Broodling	Small	Normal	-
Defiler	Medium	-	-
Queen	Medium	-	-
Overlord	Large	-	-
Scourge	Small	-	Normal
Mutalisk	Small	Normal	Normal
Guardian	Large	Normal	-
Lurker	Medium	Normal+	-
Devourer	Large	-	Explosive

Protoss Units

Unit	Size	Ground Attack	Air Attack
Probe	Small	Normal	-
Zealot	Small	Normal	-
Dragoon	Large	Explosive	Explosive
High Templar	Small	-	-
Archon	Large	Normal+	Normal+
Reaver	Large	Normal+	-
Shuttle	Large	-	-
Observer	Small	-	-
Scout	Large	Normal	Explosive
Carrier	Large	-	-
Interceptor	Small	Normal	Normal
Arbiter	Large	Explosive	Explosive
Dark Archon	Large	-	-
Dark Templar	Small	Normal	-
Corsair	Medium	-	Explosive+

những loại quân thích hợp sẽ tạo nên chiến thuật hiệu quả cho bạn.

Ngoài ra, bạn có thể tìm hiểu rõ hơn trong quá trình chơi SC về chỉ số quân, khái niệm micro & macro. Nhưng điều cơ bản để làm nên chiến thắng trong SC chính là chiến thuật hợp lý. Tiếp theo là loạt bài về những chiến thuật, cách xây dựng hiện đang được sử dụng rộng rãi trong SC.

Phần 2: Chiến Thuật

ZERG 9 POOL SPEEDLINGS TẤN CÔNG

Matchup: Z vs P, Z vs Z

Giới thiệu

Đây là một trong những cách xây cổ điển và thường dùng của Zerg, hiện nay vẫn còn được sử dụng khá phổ biến. Với Z vs P, SpeedLings (Zergling đi nhanh) dùng để harass (quấy rối , bạn có thể bỏ Drone lấy gas nếu muốn), trong khi đó Z vs Z thì tech Lair (nâng cấp nhà chính) với 100 gas sau đó.

Cách xây

9/9 _ Spawning Pool
8/9 _ Overlord
9/9 _ Extractor
9/17 _ 6 Zerglings (do thám bằng Drone nếu chưa tìm thấy căn cứ của địch mà nhà Spawning Pool sắp xong)

Khi nhà Extractor xong, cho 3 Drones lấy gas. Trong Z vs P, nâng cấp Speed (tốc độ) cho Lings khi đủ 100 gas và xây Hatch (nhà chính) thứ 2. Bạn nên bỏ một ít hoặc toàn bộ dân ở mỏ gas để hồi phục kinh tế nhanh chóng. Với Z vs Z, nâng cấp nhà chính là thích hợp nhất vì với vài Drones bạn vẫn đủ sống và sẽ phát triển sau khi đã chống được đợt tấn công của địch.

PROTOSS 10/12 GATE-ASSIM BUILD

Matchup: P vs Z, P vs P

Tóm tắt

Đây là chiến thuật mở rộng của chiến thuật "Protoss 10/12 Gate Zeal Build", chiến thuật này cho phép bạn tích trữ Gas trong khi xây dựng lực lượng Zealot.

Assimilator (nhà Gas) thay thế cho Zealot đầu tiên trong chiến thuật này, điều trở ngại của chiến thuật này là tấn công chỉ được thực hiện bằng số lượng ít Zealot, kinh tế sẽ bị lệch một phần vào Gas trong khi Mine rất cần thiết cho các hoạt động cơ bản của bạn lúc ban đầu. Lợi ích chính của chiến thuật là bạn sẽ có một số lượng Gas lớn khi bạn vừa hoàn thành xong Cyber Core (nhà Dargoon), nó sẽ có lợi cho bạn ở các nước sau. Đối với P vs P bạn sẽ có đủ Gas để lên nhanh Robotic (Sâu) , với P vs Z bạn sẽ có sự phong phú về Gas cho Temp Archive . Đây cũng là một cách xây vững mạnh cho lối chơi đồng đội bởi vì nó linh hoạt và có khả năng chuyển sang các lính kĩ thuật cao của Protoss, rất lợi đối với các cách đánh lâu dài

Thứ tự xây

8/9 – Pylon (scouting nếu đối phương của bạn chọn random)

10/17 – Gateway (scout if you have not already)

12/17 – Gateway (11/17 scouting nếu bạn đã biết rõ đối phương)

13/17 – Assimilator, Pylon (Đặt hotkey và tập trung ở ngõ ra)

17/25 – 2 Zealots, Pylon (Đặt hotkey và tập trung ở ngõ ra)

- Vào thời điểm này bạn đã tích trữ được một số lượng Gas, với những gì mà Scouting Probe thấy được thì đây cũng là thời điểm để bạn quyết định có thực hiện tấn công hay không. Bạn có thể xây Cyber Core thay vì tạo 2 Zealot như bình thường. Bạn sẽ nhận thấy mình có ít nhất 300 Gas (nhiều hơn bình thường khoảng 100) sau khi nhà Cyber Core hoàn thành.

TERRAN 3 BARRACKS MARINE + MEDIC RUSH

Matchup: T vs Z, T vs P, Multi

Giới thiệu

Đây là cách xây mở rộng của 2 Barracks Build. Medic không được tạo mà thay vào đó là Barracks thứ 3. Nền tảng của việc tấn công bất ngờ này là nhanh chóng xây một nhà Engineering Bay để upgrade +1 attack. Đây là cách xây tấn công cho phép Terran tấn công dễ dàng bằng cách mass Marine + Medic, trong khi 2 Barracks thì dễ dàng thay đổi , hoặc tiếp tục lên, hoặc là mở mỏ phụ nhanh...

Cách xây

9/10 _ Depot
11/18 _ Barracks
13/18 _ Barracks
15/18 _ Depot
Barracks
Refinery
Engineering Bay + Academy
+1 Attack

Lúc này cho dù medic bị chậm trễ một chút, nhưng với +1 attack cũng rất có lợi, bạn có thể tấn công ngay cả khi Marine chưa đến vì bạn đã có rất nhiều Marines. Trong T vs Z, thông thường là xây lên Vessel, nếu Zerg phòng thủ được, trở lại với Vessel và mở mỏ (nhớ xây Bunker ở mỏ phụ), và tạo Tank ngay sau khi Vessel đầu tiên tạo ra... Còn với T vs P, chiến thuật này rất nguy hiểm vì Reavers, Psi Storm có thể giết Marine rất dễ dàng, vì thế phải cẩn thận với những quân này.

Q.9 GAMING

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.7261373 - 0988.722.822
Email : quocdaivn@yahoo.com

- Đã có máy Play Station 3 giá tốt nhất
- Nhận đặt mua , đổi game xịn PSP , XBOX360 , băng GBA
- Các loại phụ kiện cho PS2 , PSP , NDS , XBOX360 , GBA
- Thay thế linh kiện máy PS2 - Mua bán các loại máy PS2 cũ
- Mod FW máy XBOX360 , PSP - Sửa chữa , gắn modchip PS2

Giá cả - thông tin về các linh kiện xin tìm hiểu tại www.hotgameshop.net

Chi nhánh Hotgame HCM từ tháng 12-2006 : 114 Hồ Tùng Mậu - Quận 1 - HCM (08.212271)
Giá sỉ & lẻ cực tốt cho các cửa hàng HCM - Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73 để biết thêm chi tiết

HIỆP KHÁCH GIANG HỒ ONLINE

Y tiên hay Bách độc vương

ĐẠI PHU CÓ THỂ LÀ TRUYỀN NHÂN CỦA DƯỢC TIÊN HAY NGƯỜI NỐI NGHIỆP VẠN ĐỘC VƯƠNG.

Nếu từng hâm mộ tài cải tử hoàn sinh của Y tiên Thiên Lưu Hiên hay công phu hạ độc xuất quỷ nhập thần của Bách độc Vạn Độc Vương, bạn sẽ có cơ hội khi quyết định làm một đại phu. Giang hồ rất sẵn lòng chào đón bạn, những lời cầu cứu, mời party (vào nhóm), cùng những lời cảm ơn sẽ theo bạn trên bước đường hành hiệp. Nếu đi theo con đường hạ độc, bạn cũng có thể thành sát thủ cực kỳ nguy hiểm. Đại phu là yếu tố quyết định thắng lợi của môn phái trong những cuộc chiến lớn.

Để có thể hành tẩu giang hồ, bạn phải tu luyện tuyệt kỹ hồi phục sinh mệnh (Vận Khí Liệu Thương) nhằm chữa trị cho bản thân và bằng hữu - Tuyệt kỹ cơ bản đầu tiên và gần như không thể thiếu của đại phu. Bạn chỉ có thể tham gia chiến đấu trong những party và là nhân tố chính hình thành nên những nhóm luyện công. Được coi là nhân vật "buff" (phép thuật hỗ trợ) không thể thiếu, đại phu luôn được giang hồ chào đón nồng nhiệt.

ĐẲNG CẤP NHÂN VẬT

Sơ nhập giang hồ bạn sẽ phải giúp dân làng tiêu diệt những quái vật lân cận Huyền Bột Phái và được giang hồ gọi là đại phu. Để thăng cấp lần 1 thành Danh Y, bạn phải hoàn thành nhiệm vụ cấp 10. Đạt đẳng cấp 35, bạn chọn trường phái và lĩnh vực võ công. Lúc

này, bạn sẽ được giang hồ gọi là Tế Thế Gia (chính phái) hay Ác Y (tà phái). Sau khi thăng cấp lần 3, đẳng cấp 60, bạn đã đạt đến cấp độ của cao thủ thượng thừa và được xưng tụng là Hoạt Bồ Tát (chính phái) hay Tu La Y (tà phái)

PHÂN CẤP VÕ CÔNG

Do khả năng tấn công và phòng ngự tương đối yếu, việc party lại không thể thực hiện được nên từ đẳng cấp 1 đến 10 là một trong những thử thách với đa số đại phu. Tuyệt kỹ "Vận Khí Liệu Thương" không thể thiếu trong thời điểm này. Do vậy, đa số các đại phu sẽ tu luyện "Thái Cực Tâm Pháp" hoặc "Hồi Phục Liệu Thương" lên 9 đơn vị trong 10 đẳng cấp đầu. Sau lần thăng cấp thứ nhất để trở thành Danh Y, các đại phu đã có thể tham gia luyện công trong các party. Lúc này, bạn đã có thể tu luyện theo hai trường phái cơ bản để trở

thành Danh Y hoặc Ác Y.

Liệu Thương Y: trường phái tu luyện lấy nòng cốt 2 khí công "Hồi Phục Liệu Thương" và "Thái Cực Tâm Pháp". Trường phái này đòi hỏi nội công thâm hậu vì phải dùng nhiều nội công trong việc hồi phục sinh mệnh và bơm các kỹ năng hỗ trợ cho đồng đội. Những bậc cao nhân theo trường phái Liệu Thương Y thường tu luyện khí công "Hồi Phục Liệu Thương" lên cực điểm trong 21 level đầu hoặc nâng "Hồi Phục Liệu Thương", "Thái Cực Tâm Pháp" cùng lúc theo tỷ lệ 1:1 hoặc 1:2 để tiết kiệm nội lực và giảm thiểu lượng nhân sâm sử dụng. Ở những đẳng cấp tiếp theo, các Liệu Thương Y sẽ tiếp tục tu khí công "Tẩy Tủy Dịch Cân" để nâng cao nội công. Sau khi thăng cấp trở thành Tế Thế Gia hay Ác Y, trường phái này sẽ tiếp tục tu luyện khí công Tẩy Tủy Dịch Cân và Thái Cực Tâm

Pháp lên cực điểm để nội lực đạt mức thâm hậu. Khi đạt đẳng cấp cao, Liệu Thương Y sẽ tiếp tục tu luyện "Vận Khí Hành Tâm" và "Thể Huyết Bội Tăng" để tăng khả năng hồi phục nội lực và sức phòng thủ.

Ma Sát Y: Trường phái thích hợp cho những hiệp khách thích độc tẩu giang hồ, dựa trên khí công "Trường Công Kích Lực" và " Hấp Tinh Đại Pháp" làm nền tảng. Ma Sát Y nổi tiếng về khả năng hạ độc và công kích từ xa vô cùng lợi hại. Ở những đẳng cấp nhập môn, Ma Sát Y chủ yếu tu luyện "Thái Cực Tâm Pháp". Sau khi thăng cấp lần thứ nhất để trở thành Danh Y, bạn bắt đầu luyện "Trường Công Kích Lực" lên cực điểm trong 30 đẳng cấp đầu hoặc kết hợp với "Thái Cực Tâm Pháp" theo tỷ lệ 1:1. Ma Sát Y sử dụng nội công ít hơn nhưng liên tục và thường độc tẩu giang hồ nên thường gặp nhiều khó khăn nên bạn phải có sự đảm bảo đáng kể về tài chính hoặc xây dựng nhân vật qua giai đoạn trung gian là Liệu Thương Y rồi sử dụng "Thần Thảo" trong Siêu Thị Hiệp Khách để hiệu chỉnh khí công tu luyện. Sau khi thăng cấp lần thứ 2, trở thành Tế Thế Gia hoặc Ác Y, cao thủ Ma Sát Y sẽ tiếp tục luyện "Hấp Tinh Đại Pháp" và "Thể Huyết Bội Tăng" lên cực điểm để gia tăng khả năng sát thương và tu luyện nội công thâm hậu.

HOÀNG HIỆP

Các hệ máy handheld

Máy chơi game cầm tay (handheld game console-HGC) là những chiếc máy có trọng lượng nhẹ, kết cấu vi mạch điện tử nhỏ gọn, có khả năng chơi game. Không giống những chiếc video game console thông dụng, HGC tích hợp phím điều khiển, màn hình và loa. Trong khoảng thập niên 70 và 80, khá nhiều công ty như Coleco và Milton-Bradley đã chế tạo những máy chơi game điện tử với trọng lượng nhẹ nhưng ngày nay, chúng không được công nhận là những chiếc console bởi thực chất chúng chỉ có khả năng chơi được một game cố định.

Hệ handheld đầu tiên - Microvision

HGC sử dụng băng trao đổi dữ liệu đầu tiên là Microvision, được thiết kế bởi Smith Engineering và được phân phối, thương mại hóa bởi Milton-Bradley vào năm 1979. Năm đầu ra mắt, Microvision tỏ ra khá thành công khi mang về lợi nhuận ròng 8 triệu đô la cho Smith Engineering.

Tuy nhiên màn hình nhỏ, lượng game ít (chỉ vẻn vẹn 13 trò) khiến nó chỉ "thọ" được 2 năm. Ngày nay, để tìm những chiếc máy Microvision còn hoạt động được rất khó. Phím bấm dễ hỏng hóc và công nghệ LCD của những năm 70 còn nhiều hạn chế, rất dễ bị rò rỉ và thiếu sáng. Vào năm 1983, Palmtex chuyển hướng sang phát hành Home-Computer Software Micro Cartridge System với mục đích tấn công sang thị trường máy chơi game gia đình. Nhưng rốt cục, số phận của nó cũng không khá hơn Microvision bao nhiêu khi chỉ có 3 game xuất hiện.

Game tiêu biểu cho Microvision

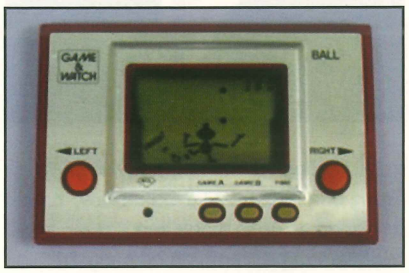
Star Trek Phaser Strike: Dựa trên loạt phim truyền hình nổi tiếng, hãng Milton Bradley phát hành tựa game trên cho Microvision. Đây là một game "shooting" cổ điển và người chơi có nhiệm vụ phá hủy những phi thuyền của phe Klingon.

Nhà thiết kế Microvision: chính là Jay Smith, một kỹ sư đồng thời là người sáng lập công ty Smith Engineering. Trước đó, ông từng là nhân viên thuộc tập đoàn chuyên cung cấp trò chơi nổi tiếng của Mỹ mang tên Mattel. Sau Microvision, công ty của Smith được General Consumer Electric (GCE) đặt hàng để làm máy chơi game hướng đến thị trường gia đình mang tên Vectrex (11/1982) với mức giá 199 đô la. Thị trường trò chơi điện tử suy thoái đã khiến vòng đời của Vectrex cũng ngắn ngủi khi phải dừng chân vào đầu năm 1984.

Đầu thập niên 90 - Nintendo Game Boy xuất hiện

Ball trò chơi đầu tiên thuộc Game & Watch series của Nintendo

Trước khi Nintendo quyết định ra mắt Game Boy 5 năm, nhóm thiết kế dưới sự chỉ đạo của Gumpei Yokoi đang chịu trách nhiệm cho hệ thống Game & Watch, đồng thời đảm trách Metroid và Kid Icarus cho NES (Nintendo Entertaiment System). Ngay khi ra mắt, Game Boy đã tạo được sự chú ý của các nhà phê bình trong ngành công nghiệp game, đó chính là màn hình đơn sắc của máy quá



nhỏ, hoàn toàn không tương xứng với chi phí đầu tư. Chính những đánh giá khách quan trên khiến nhóm thiết kế quyết định đặt mục tiêu giảm nhẹ chi phí, đồng thời hiệu chỉnh nguồn để máy hoạt động hiệu quả nhất. Nhờ vậy, nên khi so sánh với "trưởng bối" Microvision, Game Boy đã chứng tỏ được bước nhảy vọt của mình.

Trong quá trình thực hiện Game Boy, Yokoi chợt nhận ra hệ máy mà mình đảm trách cần một tựa game thực sự "độc đáo" để gây tiếng vang, đồng thời đủ sức thuyết phục người tiêu dùng mua máy. Vào tháng 6 năm 1988, Minoru Arakawa, bấy giờ là chủ tịch (CEO) của Nintendo of America tình cờ phát hiện game Tetris đang được trình diễn tại một hội chợ. Nintendo ngay sau đó quyết định mua bản quyền của game trên, đồng thời đóng gói bán kèm nó với những máy Game Boy đầu tiên. Ngay lập tức Tertis trở thành cơn sốt vào thời điểm đó. Cuối năm lịch sử này, hơn một triệu máy Game Boy hết sạch. Người ta thống kê được sau năm 1992, khoảng 25 triệu máy được bán ra. Game Boy trở thành chiếc console bán chạy nhất trong lịch sử công nghiệp game, với hơn 190 triệu máy bán ra trên toàn thế giới. Một số nguồn tin khác cho biết con số thực tế còn lớn hơn rất nhiều với ước tính khoảng hơn 220 triệu máy.

Nhà thiết kế Game Boy:

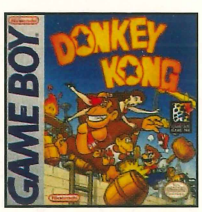
Gunpei Yokoi, hay còn được biết với cái tên Gumpei Yokoi (横井 軍平 Yokoi Gunpei) (10/09/1941-04/10/1997). Ông bắt đầu làm việc cho Nintendo vào năm 1965 sau khi tốt nghiệp đại học Doshisha, chuyên ngành điện tử. Theo nhiều tài liệu ghi nhận, ý tưởng Game Boy đã có từ

trước khi ông về làm việc cho Nintendo. Trong quá trình thiết kế Game Boy, Yokoi tự biết để có được thành công, chiếc máy mình làm ra phải nhỏ, đủ độ sáng, rẻ tiền, bền và đặc biệt phải có một thư viện game phong phú, hấp dẫn ngay khi máy ra đời. Những suy nghĩ tâm huyết này đã giúp ông cùng với sản phẩm của mình tạo được những thành công vững chắc, đánh bại các đối thủ cùng thời khác.

Game tiêu biểu trên nền Game Boy

Pokémon Red and Pokémon Blue (còn có tên Pocket Monsters: Red and Green) là hai phiên bản đầu tiên của xê-ri game nhập vai truyền kỳ Pokémon sau này, ra mắt tại Nhật vào năm 1996. Cả 2 phiên bản Pokémon trên cũng chính là hai trò chơi bán chạy nhất mọi thời đại. Trò chơi lấy bối cảnh là thế giới viễn tưởng Kanto, người chơi sẽ hoàn thành nhiệm vụ của mình để trở thành Pokémon Master. Sau này cả Pokémon Red và Blue đều được làm lại cho hệ Game Boy Advance với tên mới Pokémon FireRed và Pokémon LeafGreen.

Donkey Kong là game platform pha thêm yếu tố giải đố do Nintendo phát triển cho hệ Game Boy. Donkey Kong dựa trên game Arcade cùng tên (ra mắt năm 1981). Tương tự phiên bản trên Arcade và máy NES, người chơi sẽ điều khiển anh chàng Mario với nhiệm vụ giải cứu cô nàng Pauline từ tay Donkey Kong.



Castlevania: **The Adventure** (ラキュラ伝説 Dracula Densetsu) chính là game Castlevania đầu tiên dành cho hệ Game Boy, ra mắt tại Nhật vào 27/10/1989 và tại Bắc Mỹ vào tháng 12/1989. Phiên bản dành riêng cho Game Boy này gặp khá nhiều rắc rối về đồ họa thể hiện rõ nhất qua chuyển động của nhân vật. Để hạn chế việc này, các nhà phát triển đã hiệu chỉnh tốc độ di chuyển của nhân vật chậm hơn mức thông thường.

Atari Lynx

Mặc dù Game Boy trở thành hệ cầm tay thành công nhất trong lịch sử nhưng không có nghĩa là trong suốt thời gian tung hoành của mình, Game Boy không hề gặp những đối thủ khó chịu. Có thể kể đến đầu tiên là Atari Lynx

Vào năm 1987, Epyx nghiên cứu và chế tạo ra chiếc máy chơi game cầm tay đầu tiên của mình lấy tên Handy, sau đó có tên mới là Atari Lynx vào năm 1989. Đây cũng là máy chơi game cầm tay đầu tiên có màn hình màu. Ngoài ra tính năng mạng tích hợp hỗ trợ đến 17 người cùng lúc và bề mặt giữa phía D-pad và phím bấm có thể hoán đổi nhau để thích hợp cho người thuận tay trái là những điểm khá sáng giá của máy. Tuy nhiên, những đặc điểm kể trên cũng là những nguyên nhân đẩy giá máy lên cao. Lý do khách quan đó đẩy người tiêu dùng phải lựa chọn những sản phẩm khác vừa với túi tiền của mình hơn. Ngoài ra, hình dáng kềnh càng, tiêu thụ điện năng cao và ít game hỗ trợ từ hãng thứ ba đã đẩy Atari Lynx xuống hố sâu trước chiến dịch quảng cáo rầm rộ của Nintendo. Mặc dù nỗ lực gỡ gạc bằng cách thiết kế lại sản phẩm vào năm 1991 nhưng Atari lynx cũng không tránh khỏi thất bại được báo trước.

Nhà thiết kế Atari Lynx: hãng Epyx (sau được đổi tên là Automated Simulations) được thành lập vào năm 1978, đồng thời là nhà phát hành game đầu tiên cho máy BASIC (Commodore BASIC) mang tên Freeman and Connelley và game Starfleet Orion cho Commodore Pet. Thời gian sau, công ty phát triển khá nhiều game cho các máy tính gia đình phổ biến như Apple II Family, TRS-80 xê-ri, Atari 400/800 và Commodore 64.

Game của Epyx được biết đến khá nhiều với loạt game về các thế vận hội như Summer Games, Winter Games, và cả Temple of Apshai, Jumpman v.v. Năm 1989, công ty suýt bị phá sản sau khi quyết định tách thành nhiều nhánh phát triển khác nhau nhưng tất cả đều lần lượt thất bại. Hiện công ty đang đóng trụ sở tại San Francisco và tiếp tục phát triển game cầm tay cho hãng Atari.

NEC TurboExpress

TurboExpress thực chất là phiên bản cầm tay của máy TurboGrafx, ra đời năm 1990 với giá khởi điểm 249,99USD (sau đó đẩy lên 299,99USD, rồi nhanh chóng trở về mức cũ, đến năm 1992 thì trượt xuống mức 199,99USD). Tại Nhật, tên của nó là PC Engine GT.

TurboExpress có thể chơi tất cả các game trên TurboGrafx (tất nhiên trên chiếc thẻ nhỏ thiết kế riêng cho máy có

tên gọi HuCards). Nó có màn hình 66mm (2,6") bằng với Game Boy, 512 màu. Turbo có bộ nhớ RAM 64KB và chạy 2 CPU 6820 song song ở tốc độ 3,58MHz.

Bên cạnh đó, máy còn có chức năng "Turbo Vision" - bộ điều chỉnh TV kèm cổng xuất âm thanh/hình ảnh (cổng RCA), cho phép bạn dùng TurboExpress như đầu video. Ngoài ra, chức năng TurboLink của máy cho phép kết nối 2 người chơi. Tuy nhiên, cho đến khi "qua đời", chỉ duy nhất trò chơi Falcon là tận dụng được chức năng này.

Sega Game Gear

Là chiếc máy game cầm tay thứ ba có màn hình màu sau Lynx và TurboExpress. Ra mắt tại Nhật năm 1990, sau đó một năm, máy đổ bộ lên Bắc Mỹ và châu Âu. Dựa trên nền tảng Sega Master System, Sega có khả năng tạo ra game nhanh chóng nhờ thư viện game đồ sộ kế thừa từ Master System.

Cũng giống như Lynx và TurboExpress, Game Gear cũng chịu thất bại trước việc Game Boy bành trướng sự thống trị trên thị trường game handheld. Dù vậy, nó cũng xoay trở được doanh số khá hơn 2 đàn anh Lynx lẫn TurboExpress, với sự hỗ trợ từ Sega đến năm 1997 và Majesco cắt giảm giá cho phiên bản năm 2000. Đây chính là chiếc handheld sống thọ nhất không thuộc sở hữu Nintendo (nếu không tính PSP sau này).

Những game tiêu biểu của Sega Game Gear

Double Dragon (ダブルドラゴン tên Kanji 双截龍) là game hành động cuộn cảnh theo dạng "beat 'em up" được phát triển bởi Tenchnos Japan Corporation. Nguyên bản của game được thiết kế bởi Yoshihisa Kishimoto. Double Dragon chịu ảnh hưởng khá mạnh của phim võ thuật, đặc biệt là những bộ phim của Lý Tiểu Long, tiêu biểu như Enter the Dragon.

Trong game, người chơi sẽ điều khiển cặp anh em song sinh Billy và Jimmy Lee, hai võ sư của môn phái Sou-Setsu- Ken (双截拳). Ngoài việc kéo dài thành nhiều phần khác nhau, Double Dragon phổ biến đến nỗi nó còn được dựng thành phim và cả truyện tranh.

Ninja Gaiden (忍者龍剣伝 Ninja Ryūkenden tên tiếng Nhật là Legend of the Ninja Dragon Sword (còn có tên là Shadow Warriors ở châu Âu) là game hành động dành cho máy NES và được phát triển bởi Tecmo. Nguyên bản của game ra đời tại Nhật vào năm 1988. Sở dĩ tạo được tiếng vang ngay từ khi ra mắt game vì đây là một trong những game đầu tiên sử dụng hoạt cảnh sống dựng bằng phim và nổi tiếng về độ khó.

Game Boy Color

Game Boy Color ra đời 21/10/1998 tại Nhật và xuất hiện tại Mỹ vào tháng 11 cùng năm. Màn hình màu, sáng và lớn hơn Game Boy Pocket. Bộ xử lý Zilog Z80 và dung lượng nhớ của Game Boy Color nhanh gấp đôi đàn anh Game Boy. Ngoài ra, máy cũng được tích hợp cổng hồng ngoại kết nối không dây, điều mà cả Game Boy và Game Boy Advance không có được.

Việc ra đời của Game Boy Color chính là câu trả lời của Nintendo trước sức ép của các nhà phát triển game về hệ máy mới, bởi phần cứng khiêm tốn trong phiên bản Game Boy Pocket rất khó để phát triển game. Ưu điểm, hỗ trợ ngược các game trước đây trên Game Boy (đây cũng là console đầu tiên hỗ trợ tính năng này) giúp máy sở hữu thư viện game đồ sộ mà đàn anh mình có được. Đây cũng là ưu thế mạnh giúp các dòng sản phẩm Game Boy trở về sau có thế cạnh tranh mạnh trước những đối thủ khác.

Những game tiêu biểu của Game Boy Color

Dragon Warrior I&II dành cho Game Boy Color phát hành tại Nhật vào 23/09/1999 với cái tên Dragon Quest I&II. Sau đó, game được chuyển thể sang tiếng Anh để ra mắt tại Bắc Mỹ vào 27/09/2000. Đây thực chất là phiên bản gộp được làm lại của Dragon Quest I & Dragon Quest II trên máy Famicom (NES – Nintendo Entertainment System) trước đây.

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (tên tiếng Nhật ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章 Zeruda no Densetsu Fushigi no Ki no Mi Daichi no Shō, lit. "The Legend of Zelda: Nut of the Mysterious Tree: Chapter of Earth" và **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** (ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章 Zeruda no Densetsu Fushigi no Ki no Mi Jikū no Shō, lit. "The Legend of Zelda: Nut of the Mysterious Tree: Chapter of Time and Space" là hai sản phẩm của Game Boy Color được phát triển bởi sự cộng tác giữa Nintendo và Capcom. Mặc dù ra cùng thời điểm và lấy chung đề tài về cuộc phiêu lưu của anh chàng Link, thế nhưng cách chơi của hai game trên khác biệt nhau khá nhiều. Nếu Oracle of Ages nặng về tính giải đố thì ngược lại Oracle of Seasons lại nhấn mạnh về tính hành động. Điểm khác khá thú vị là bạn có thể sử dụng nhân vật của một trong hai bản chơi kể trên để hoán đổi chúng sang bản chơi còn lại, qua kết nối bằng cáp hay mật mã để khám phá "true ending" của trò chơi.

Neo-Geo Pocket Color

Ra mắt tại Nhật năm 1998, chiếc HGC có khả năng thể hiện 16-bit màu này được thiết kế bởi SNK, nhà phát triển máy chơi game gia đình Neo Geo và máy arcade. Chiếc handheld này nối gót Neo Geo Pocket của hãng (ra mắt tại Nhật khoảng đầu năm 1998, và tại Mỹ năm 1999).

Năm 2000, sau khi SNK mua lại Japanese Pachinko, Neo Geo Pocket Color đổ bộ lên cả hai thị trường lớn là

Mỹ và châu Âu, tuy nhiên ngay sau đó hãng thừa nhận sự thất bại của mình cho dù các chiến dịch quảng cáo rầm rộ trên truyền hình Mỹ và được phân phối qua những kênh bán hàng lớn như Wal-Mart, Best Buy, Toy "R" Us. Những chiếc máy ế ẩm còn lưu trong kho được SNK xếp kiện để phân phối tại thị trường châu Á vào tháng 6/2000. Những chiếc máy này được tặng kèm 6 game và có thể đặt trực tiếp qua mạng hay các kênh bán hàng video game khác. Thời điểm này, người ta có thể bắt gặp Neo Geo Pocket Color xuất hiện nhan nhản trên Discovery Channel Stores trong dịp nghỉ lễ với lời chào mời hấp dẫn – 75USD cho máy tặng kèm 8 game.

Có thể nói trên đất Mỹ, Neo Geo Pocket Color đã tạo được thành công nhất định, chí ít cũng khá hơn những đối thủ cạnh tranh từ thời hậu Sega Game Gear. Tuy nhiên, thiếu hỗ trợ từ các nhà phát triển thứ ba cùng sự cạnh tranh mạnh mẽ từ Game Boy Advance. Một nguyên nhân khá tế nhị khác là khi hãng quyết định đóng gói game trong bìa cạc tông dành cho thị trường Mỹ (để giảm chi phí so với dùng hộp plastic của thị trường Nhật và châu Âu) đã vô tình chạm vào lòng tự ái của khách hàng và tác động không nhỏ đến doanh số của hãng.

Legend of Ogre Battle Gaiden: Prince of Zenobia (Tên tiếng Nhật 伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子 Densetsu no Ougabatoru Gaiden: Zenobia no Ouji). Quá nhiều tựa game đối kháng xuất hiện trên Neo-Geo Pocket Color khiến việc ra mắt của game chiến thuật Prince of Zenobia gợi không ít tò mò lẫn háo hức của các fan. Không như dự tính của nhà phát triển Quest, Prince of Zenobia chỉ kịp ra mắt tại Nhật mà không có bản tiếng Anh sau khi Neo-Geo nhanh chóng ngừng phát triển tại các thị trường khác, trừ quê nhà.

Samurai Shodown (サムライスピリッツ Samurai Supirittsu) có lẽ không cần phải giới thiệu nhiều về tựa game đối kháng 2D khá quen thuộc này, bởi việc "phủ sóng" khá mạnh của tựa game trên khắp các hệ console thông dụng lẫn ít phổ biến như Super Nintendo, Sega CD, 3DO,...

Sơ lược về SNK, cha đẻ của Neo-Geo Pocket Color : SNK thực chất là chữ viết tắt của cụm từ Shin Nihon Kikaku, dịch sang tiếng Anh có nghĩa là "New Japan

Project." Hãng được sáng lập tại Osaka, Nhật Bản, vào tháng 7/1978 bởi Eikichi Kawasaki với quyết tâm thiết kế sản phẩm phần mềm lẫn phần cứng thật đa dạng để hướng đến nhiều đối tượng khách hàng khác nhau.

Ngay sau khi sáng lập, Eikichi Kawasaki nhận thấy tốc độ phát triển chóng mặt của thị trường game thẻ (coin-op video game) nên quyết định mở rộng SNK và hướng công ty tập trung phát triển cho thị trường giàu tiềm năng này. Hai game đầu tiên xuất xưởng là Ozma Wars (1979) và Safari Rally (1980) tạo được ấn tượng mạnh. Mốc son đáng nhớ nhất chính là sự góp mặt của Vanguard, game bắn tàu không gian theo kiểu cuộn cảnh ra mắt năm 1980 (ảnh hưởng mạnh đến Gradius và R-Type, hai xê-ri bắn tàu không gian nổi tiếng khác sau này), đã giúp SNK tạo được tiếng vang tốt. Đồng thời ký được hợp đồng với hãng Centuri hùng mạnh để phát hành những game trên đến thị trường Bắc Mỹ.

Gần 3 thập niên phát triển, SNK đã sản sinh nhiều tên tuổi để đời như Metal Slug, King of Fighters, Samurai Showdown, Fatal Fury. Hiện tại, ngoài việc phát triển game cho Arcade, hãng còn lấn sân sang thị phần game cho console, handheld và điện thoại di động.

Wonderswan Color

Thiết kế bởi Bandai, Wonderswan Color ra đời vào 30/12/200 tại Nhật và tương đối thành công. Nguyên bản của WonderSwan Color chỉ có màn hình đơn sắc. Thế nhưng WonderSwan Color có kích thước dài và nặng hơn so với bản gốc của nó (dài hơn 7mm và nặng hơn 2g), được trang bị bộ nhớ 512K và màn hình LCD màu, lớn. Ngoài ra, WonderSwan Color hoàn toàn tương thích với những game trên WonderSwan trước đây.

Trước khi WonderSwan ra đời, Nintendo độc chiếm thị phần máy game cầm tay tại thị trường Nhật Bản. Nhưng sau khi có sự góp mặt của WonderSwan, Bandai nhanh chóng chiếm được 8% thị phần béo bở này tại Nhật nhờ chính sách giá rất hợp lý (6800 yen, khoảng 65 USD/máy).

Một lý do khác khiến WonderSwan giành được thành công tại Nhật là nhờ vào sự thỏa hiệp giữa Bandai với Squaresoft trong việc chuyển phiên bản gốc của Final Fantasy trên hệ Famicom sang, đồng thời cải thiện thêm về đồ họa và chỉnh sửa cách điều khiển cho phù hợp. Tuy nhiên, bất chấp những nỗ lực kể trên, sự phổ biến của Game Boy Advance cùng với việc dàn hòa giữa Nintendo và Square Enix sau vụ Final Fantasy VII, WonderSwan Color cũng dần khuất bóng như các anh tài khác.

Xoay quanh ba nhân vật gồm chú lùn Gilius Thunderhead, nữ chiến binh Ax Battler và hiệp sĩ Tyris Fla,Golden Axe là game hành động đi cảnh rất nổi tiếng của Sega. Cha đẻ của Golden Axe là Makoto Uchida đồng thời cũng là người tạo ra Altered Beast. Xuất hiện 1989, Golden Axe đã trở thành hiện tượng thời bấy giờ với chất lượng hình ảnh cực kỳ bắt mắt và cách chơi hấp dẫn. Lý do đó khiến Golden Axe thường có mặt để quảng bá cho các console của Sega như Mega Drive/ Genesis, Sega Master System. Hiện phiên bản mới của Golden Axe dành cho "next-gen console" đang được xúc tiến.

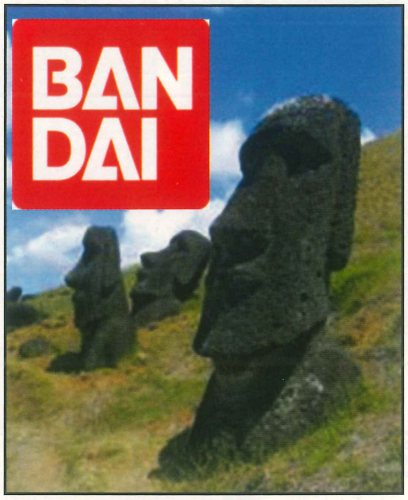
Front Mission (tên tiếng Nhật フロントミッション Furonto Misshon) là tên của xê-ri game chiến thuật theo lượt dàn dựng bởi Toshiro Tsuchida, giám đốc kiêm chủ nhiệm của Square Enix. Phiên bản đầu ra mắt năm 1995 trên nền máy SNES,

sau được chuyển qua WonderSwan Color (2002), Play Station (2003) và sắp tới là Nintendo DS, xê-ri trên đã giành được nhiều thành công đáng kể sau hơn 10 năm xuất hiện và trải qua 5 phiên bản khác nhau.

Trong game người chơi sẽ điều khiển những mecha khổng lồ với tên gọi "Wanzers" (chữ Wanzers từ tên tiếng Đức "Wanderung Panzer" ra, hay theo tiếng Anh là walking tanks).

Sơ lược về Bandai - hãng thiết kế Wonderswan Color

Bandai Co., Ltd. được sáng lập vào năm 1950 tại Nhật Bản và được biết đến khá nhiều với vai trò là nhà phát triển các trò chơi điện tử, tượng các nhân vật,... dựa theo các phim hoạt hình anime hay truyện tranh nổi tiếng như Daikaiju, Ultraman, Super Robot, Gundam,... Sau này hãng sát nhập với Namco - nổi tiếng trong lĩnh vực video game, Bandai Co., Ltd. nay là công ty con trực thuộc Namco Bandai Holdings Inc. (thành lập vào 19/09/2005).



Bandai có khá nhiều công ty con được phân thành nhiều nhánh khác nhau:

Bandai Visual, Co. Ltd. chuyên sản xuất và phân phối nhiều tựa anime nổi tiếng và các tokusatsu (nghĩa tiếng Việt là hiệu ứng đặc biệt, ám chỉ những sản phẩm giải trí sống sử dụng nhiều hiệu quả đặc biệt). Những tựa trên bao gồm Cowboy Bebop, Big O, Outlaw Star,... Logo của Bandai Visual là các tượng đá Moai hình mặt người được tìm thấy trên đảo Phục Sinh Easter Island.

Bandai America là chi nhánh phân phối tại Mỹ của Bandai, chuyên làm các đồ chơi, phát hành game cho Bandai, và các tựa anime nổi tiếng của Bandai Visual hay các studio chuyên về anime khác cho thị trường Mỹ.

Bandai Games chuyên sản xuất và phát hành video game dựa trên các sản phẩm nổi tiếng của Bandai như Mobile Suit Gundam: Zeobuc Front, Gundam Wing: Endless Duel và Mobile Suit Gundam: Journey to Jaburo. Bandai Games hiện có văn phòng tại Mỹ.

Carddass là nhánh con của Bandai chịu trách nhiệm phát hành các "trading card games" dựa trên các sản phẩm của Bandai, có thể kể đến Gundam War Collectible Card Game dựa trên xê-ri Gundam hay Gash Bell (Zatch Bell!), Ranger Striker (Sentai).

ĐẶNG KHÁNH

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN TRÚNG THƯỞNG

Chỉ cần thanh toán chi phí đặt tạp chí dài hạn cho 1 trong 3 sê-ri tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN từ ngày 01/11 - 31/12/2006, bạn sẽ có cơ hội trúng thưởng.

Toà soạn sẽ tiến hành bốc thăm vào ngày 15/01/2007.
Kết quả được công bố trên:
- Website: www.pcworld.com.vn từ ngày 18/01/2007
- Thế Giới Game phát hành ngày 25/01/2007
- TGVT - PCW B phát hành ngày 01/02/2007
- TGVT - PCW A phát hành ngày 15/02/2007

Các đơn vị tài trợ

Tài trợ Bạc:

HiPath from SIEMENS

Tài trợ khác:

VENR Let's Innovate & Excel Together

MOTOROLA

CREATIVE

QUY ĐỊNH CHUNG
- Để tham gia chương trình bạn đọc phải thanh toán đầy đủ chi phí đặt tạp chí trước ngày 01/01/2007.
- Giải thưởng không có giá trị quy đổi thành tiền mặt hay chuyển nhượng.
- Người trúng giải chịu mọi khoản chi phí liên quan đến việc nhận giải.
- Vui lòng mang theo CMND hoặc hộ khẩu hoặc thẻ HS/SV khi nhận giải thưởng.
- Tạp chí TGVT - PCW VN được quyền sử dụng hình ảnh, tên, tuổi, địa chỉ của người trúng thưởng.
- Thời hạn nhận giải là 60 ngày kể từ ngày có thông báo kết quả trúng giải.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Địa chỉ liên hệ đặt tạp chí
Toà soạn: 291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. HCM. ĐT: 08. 9 304 324 (Ext: 116/129). Fax: 08. 9 304 338
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, toà nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Q. Đống Đa. ĐT: 04. 5 121 819. Fax: 04. 5 121 822.
Website: www.pcworld.com.vn

Chương trình được áp dụng trên toàn quốc từ ngày 01/11/2006 đến 31/12/2006.

World Cyber Games(WCG) 2006
TRẦY TRẬT CUỘC CHINH PHỤC

Nếu các game thủ Việt Nam không tự thay đổi và nâng cao trình độ thì đến WCG 2007 tại Mỹ, họ sẽ vẫn chỉ là những game thủ "lót đường" cho các tay chơi "prò" của các quốc gia khác như trong WCG 2005 và WCG 2006.

LO LẮNG VÀ NHỮNG DỰ ĐOÁN

Sức khỏe của tuyển thủ Việt Nam (VN) là mối lo hàng đầu của Samsung - nhà tổ chức và tài trợ chính cho WCG 2006, trước thềm giải đấu game lớn nhất hành tinh. Trong chuyến bay ra Hà Nội xin cấp thị thực vào Ý, Trần Đình Luân bị đau tai do thay đổi áp suất khi máy bay cất và hạ cánh. Đây cũng là nỗi lo của cả đoàn trong suốt chuyến bay kéo dài gần 20 giờ VN-Hồng Kông-Đức-Ý. May mắn thay, tất cả các game thủ VN đều hạ cánh an toàn xuống sân bay Linate, Milan trưa 17/10/2006 (giờ Ý) mạnh khoẻ. Đoàn VN năm nay có 5 game thủ, ít hơn 2 so với đoàn tham dự WCG 2005, Singapore.

Trước WCG2006, nhiều suy đoán, tranh cãi về khả năng thành công của từng game thủ đã được các clan và nhiều diễn đàn về game tại VN "mổ xẻ". Có lẽ Trần Đình Luân là game thủ cao giá nhất với lời hứa từ công ty CyberWorld: "vượt qua vòng đấu bảng 1/16 sẽ được thưởng 100USD và giá trị giải thưởng sẽ tăng gấp đôi mỗi khi Luân vượt thêm 1 vòng". Dường như tay chơi Fifa2006 số 1 VN này đã có thể làm được điều kỳ diệu. Vì trước đó, Luân đã xếp hạng 3 trong giải WCG2006 châu Á - thứ hạng Fifa cao nhất mà VN từng có. Hơn nữa, "tieulyfifa" còn có cả một "bụng" tuyệt chiêu đá phạt góc quỷ khốc thần sầu mà biết đâu, sẽ mang lại vinh quang cho Luân trong vòng chung kết lớn tại Ý. Nguyễn Thế Hoàng Hiệp tuy được đánh giá thấp hơn Luân nhưng chúng tôi nhận thấy có một quyết tâm thể hiện mình của á quân Fifa06 VN. Đây có lẽ chính là động lực khiến Hiệp đã đạt được kết quả cao hơn Luân sau này.

Tuy Fifa2006 là nội dung thi đấu của VN được kỳ vọng nhất nhưng xét về kinh nghiệm thi đấu quốc tế, Hiệp và Luân đều hầu như không đá giao hữu với các đối thủ quốc tế qua Internet. Nhưng Đoàn Lê Minh (nick ANgoc) cho biết đã thi đấu giao hữu với hơn nửa số các game thủ thi đấu StarCraft: BroodWar có mặt tại WCG 2006 này. "Thuốc lào" Lê Thanh Hà cũng vậy. Ngay cả tay game Starcraft hạng 3 của Ý cũng từng thua Hà liên tiếp 7 trận giao hữu trước chuyến bay sang Ý. "Nhưng mình biết họ thì họ cũng biết mình", Minh nhận định. Được biết, thông qua các giải đấu Minh và Hà kết bạn với các game thủ nước ngoài và từ đó "bắt mối" mời các gosu (cao thủ) của các nước khác đấu giao hữu qua mạng.

Dự báo cũng không mấy sáng sủa cho đại diện duy nhất của Warcraft III: Frozen Throne của VN. Phan Văn Nam cũng hay đấu giao hữu trên cổng BattleNet Euro nhưng lại "không rõ đối thủ là ai". Nhưng biết đâu đấy, "blackmoon" với đôi mắt sáng long lanh cùng sức trẻ của tuổi 16 cũng hứa hẹn mang lại thành tích.

Hầu hết game thủ đều mang theo chuột, bàn phím, lót chuột. Riêng Luân mang 3 tay cầm gamepad, vì sợ đồ Trung Quốc, có thể "dở chứng" bất cứ lúc nào.

"NHIỆM VỤ ITALIA" BẤT THÀNH

TGG đã liên tục cập nhật tin nóng trên *www.pcworld.com.vn* trong suốt thời gian giải đấu diễn ra. Nếu xét chung cuộc, kết quả của tuyển VN năm nay thậm chí không bằng năm ngoái - với thành tích vượt qua vòng bảng Fifa2005,

Samsung: Cổ vũ tinh thần thể thao hữu nghị

WCG2006 là sự kiện mà Samsung và các nhà tài trợ khác bỏ tiền ra để cổ vũ cho tinh thần thể thao trên toàn thế giới hơn là mong muốn tìm kiếm lợi nhuận. Lần nay, bằng việc mang WCG2006 đến với Autodromo - trường đua F1 tại Monza, nơi được mệnh danh là Ngôi Đền Tốc Độ (Temple of Speed) của thế giới, chúng tôi mong muốn thúc đẩy cuộc chơi trở nên mạnh mẽ và gay cấn hơn. Tổng chi phí tổ chức WCG 2006 tại VN và chuyến đi Ý của đoàn VN là 250.000 USD, trong đó chi phí chuyến đi Ý là 50.000 USD.

Ông David Park, giám đốc tiếp thị tập đoàn điện tử Samsung

Tạ Nam Anh đã đưa VN vào danh sách các nước được xếp hạng. Năm nay, cả 5 gosu VN không qua được vòng bảng.

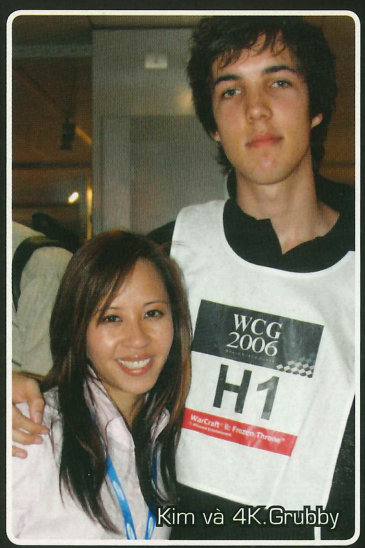
Cả ngày 19/10 trời lạnh và mưa rả rích tại Autodromo Monza khi các cuộc đấu bắt đầu lúc 11 giờ (Ý). Blackmoon (Phan Văn Nam) lãnh ấn tiên phong, đánh trận mở màn với đối thủ Iran nhưng "tay trắng". Hai trận sau, Nam cũng thất thủ trước các tay chơi của CH Séc và Canada. Trận cuối cùng, Nam đánh bại đại diện duy nhất của Armenia. Theo Nam, lý do thất bại là kinh nghiệm: "Có những lúc đáng lẽ dứt điểm đối thủ nhưng vì dây dưa nên bị phản đòn".

"Thuốc lào" Lê Thanh Hà cũng "rớt" trận đầu dưới tay LoweLy thuộc clan MgZ (nước Belarus) sau sự số hỏng chuột. Tuy nhiên, sau đó Hà đã qua mặt Legionaire (Úc) - huy chương đồng Starcraft WCG 2005. Những tưởng thần may mắn sẽ mỉm cười với Hà trong bảng tử thần thì sang trận 3, Hà không thể vượt qua ứng cử viên số 1 của giải mang nick vIloveOov, đương kim vô địch Starcraft của Hàn Quốc. Hai trận sau đó Hà thúc thủ trước 2 đối thủ Bulgaria và Latvia. Ngày hôm sau, Minh (nick ANgoc) thắng 2, thua 3. Trận đầu, Minh thua đối thủ người Tây Ban Nha; trận sau thắng đối thủ Đức; hai trận tiếp theo thua Nga và Kazhastan. Trận cuối cùng, Minh thắng game thủ đứng nhất bảng người Mexico, sau khi đối thủ này đã thắng 4 trận trước đó. Kết quả: Cũng bị loại.

Nguyễn Thế Hoàng Hiệp gặp chút trắc trở ban đầu khi làm quen với "sân bóng" 19" của màn hình Samsung LCD. Trong các trận đá thử, Hiệp đều phải nhặt bóng liên tục. Thậm chí, theo Hiệp, game thủ nước ngoài "không thèm" chơi với đối thủ dùng keyboard (bàn phím) trong khi tập luyện trước thi đấu. Nhưng với bản lĩnh sẵn có, cùng sự cổ vũ nhiệt tình của đoàn Việt Nam, Hiệp đã vượt qua đối thủ người Rumani sau 2 lần rượt đuổi tỷ số và ấn định chung cuộc số 3-2. Sau đó, Hiệp đánh bại các đối thủ người Bulgaria và Guatemala. Tuy nhiên, sau đó hai ngày, Hiệp đã thua đối thủ người Pháp trong vòng 1/16 (loại trực tiếp) với tỷ số chung cuộc 2-1. Nghĩ lại về trận đấu, Hiệp tỏ ra tiếc nuối: "Trận đầu em thua 0-1, trận sau thắng lại 6-1 nhưng đến trận cuối do quá cẩn thận cứ lo phòng thủ và khống chế khu trung tuyến nên bị thua sát nút". Quán quân Fifa 2006 của Việt Nam cũng không khá hơn. Tại vòng bảng, mặc dù chiếc gamepad không "trở chứng" nhưng Luân thua lần lượt các đối thủ Rumani, Hà Lan, Trung Quốc với tỉ số 7-3, 6-2 và 5-1.

KIM, WARCRAFT VÀ NGÀNH CÔNG NGHIỆP GAME

Nếu bạn từng theo dõi WCG2005 tại Singapore và WCG 2006 tại Ý, hẳn bạn sẽ chú ý tới 1 bóng hồng luôn bình luận các trận đấu Warcraft III: Frozen Throne. Đó là Kim Phan, một game thủ và là bình luận viên chính thức của WCG2006. Trong WCG2006, sau những giờ bình luận căng thẳng, Kim vẫn thường xuyên có mặt tại khu vực thi đấu Warcraft III: Frozen Throne để động viên và chia sẻ niềm vui, nỗi buồn với các người bạn trong thế giới Warcraft. TGG đã có cuộc phỏng vấn với Kim.



Kim và 4K.Grubby

Kim đến với Warcarft từ khi nào?

- Ba mẹ mình, người Việt gốc Bắc, quen nhau sau 1975 khi sang Mỹ định cư. Kim sinh ra và lớn lên tại Mỹ. Như các bạn trẻ ở Mỹ, mình cũng chơi game từ những trò chơi trên hệ máy Atari, Nintendo. Đến khi Blizzard tung ra Starcraft mình mới bắt đầu chơi game chiến thuật lần đầu tiên. Nhưng sau khi Warcraft III ra, chẳng hiểu sao mình mê "War" như điếu đổ và bỏ ngay Starcraft.

Vậy ngọn gió nào đưa Kim đến với công việc bình luận viên Warcraft III: Frozen Throne? Kim sắp xếp thời gian cho các chuyến "lưu diễn" của mình ra sao?

- Sau khi Warcraft III xuất hiện, năm 2003, mình làm cho *www.wcreplays.com*, website chuyên bình luận và tường thuật trực tuyến Warcraft III. Tại đây, ngoài vai trò là một game thủ Warcraft III, mình đã liên tục trau dồi kỹ năng tường thuật. Lần đầu tiên mình làm bình luận viên trực tiếp cho giải đấu quốc tế tại BlizzCon do Blizzard tổ chức cho 8 game thủ hàng đầu thế giới đấu tại Anaheim, Mỹ. Sau đó, mình được Blizzard mời làm bình luận viên cho WCG lần đầu tiên vào năm ngoái tại Singapore. Sau đó, mình cũng được mời sang Hàn Quốc bình luận tại BWI (Blizzard Worldwide Initiative) vào tháng 2/2006 và giờ đây quay về với WCG2006 tại Monza, Ý. Về mặt thời gian, chủ yếu mình sắp xếp các chuyến đi rơi đúng vào thời gian xin nghỉ phép của mình. Tại WCG 2006 này cũng vậy, mình vẫn dùng ngày phép để đi bình luận game nhưng sếp và đồng nghiệp tại công ty game nơi mình làm cũng ủng hộ mình.

À, hóa ra Kim cũng đang làm trong ngành công nghiệp game? Kim có thể bật mí về học vấn và công việc của Kim tại công ty game này được không?

- Mình tốt nghiệp cử nhân ngành Khoa Học Máy Tính (Computer Science) tại ĐH Texas, Dallas (University of Texas Dallas) và sau đó đi làm lập trình game 6 năm. Còn hiện tại, mình làm trưởng dự án trong 1 công ty game. Rất tiếc mình không thể tiết lộ về dự án này và tên công ty.

Kim nghĩ sao về "nghề" bình luận viên game? Nếu Kim đã bận rộn như vậy thì Kim còn làm cho www.wcreplays.com nữa không?

- Mình chỉ xem việc bình luận như 1 sở thích (hobby) với Warcraft III mà thôi. Còn xem việc đó như 1 nghề thì không phải. Vì từ trước đến giờ, Blizzard không trả lương cho việc bình luận của mình và các bình luận viên khác. Hầu hết các bình luận viên mà bạn gặp đều là những tay chơi thứ thiệt và họ được ban tổ chức WCG đài thọ tiền máy bay, đi lại ăn ở chứ không trả lương. Còn công việc tại WCReplays? (Cười) Đó là website của mình đấy!

Kim có bí mật nào về mình mà bạn muốn bật mí không?

- Có chứ. Mình vẫn đam mê Warcraft và sinh năm 1977.

THIẾU NHỮNG CUỘC "CỌ XÁT ĐỈNH CAO"

TGG không thể quên được hình ảnh Phan Văn Nam sau khi "đại bại" vẫn nán lại xem các đối thủ thi đấu, tay chực sẵn bút nhớ 2GB để xin chép replay (ghi hình trận đấu) của các gosu nước ngoài. Nếu nền game VN không có những giải pháp hiệu quả nhằm giúp game thủ trong nước có cơ hội "cọ xát đỉnh cao", thì năm sau tại Mỹ, chắc VN vẫn sẽ lót đường cho các nước bạn. Điều này ai cũng đã thấy từ lâu nhưng đến giờ vẫn chưa khắc phục được.

Nếu bạn nghĩ game là thứ để chơi vui, giải trí thì bạn sẽ thay đổi nếu xem các trận đấu trong WCG. Game là bộ môn thi đấu nghiêm túc và căng thẳng thật sự. Còn các game thủ thì tỏ ra kính trọng nhau không phải một cách khách sáo. Không thể quên được hình ảnh Yoan Merlo (nick 4k.ToD) - vô địch Warcraft III: Frozen của Pháp khóc và từ chối yêu cầu "bắt tay với Li để chụp hình" với lý do "bắt tay hay không là quyền của tôi" trong buổi họp báo sau khi Merlo thua Li Xiao Feng của Trung Quốc trong trận chung kết. Nhưng nếu bạn từng vào blog của Merlo, bạn sẽ bất ngờ khi thấy hắn đang nghe nhạc Trung Quốc và chat đậm tình hữu nghị với các gosu Trung Quốc, Hàn Quốc.

VN thất bại là điều càng dễ hiểu hơn nếu chúng ta chỉ cần hé mắt nhìn vào nền thể thao điện tử của các nước. Một Liên Minh Châu Âu không chỉ thống nhất về đồng tiền chung, thị trường mà ngay cả với game. TGG cũng có dịp nói chuyện với ông Bas van de Haterd, chủ của clan Serious Gaming *(www.serious-gaming.com)*. Khi nghe thông tin về giải game chuyên nghiệp VESC mà TGG cùng các clan sắp tổ chức tại VN, ông Bas tỏ ra thích thú và say sưa kể về nghiệp game mà ông đang theo đuổi. Serious Gaming(SG) hiện đang phát triển mạnh các nội dung thi đấu Quake 4, Fifa và Warcraft III: Frozen Throne. "Tôi đang cho một cậu bé của clan chúng tôi chuyển nhà từ Hà Lan sang Đức vì chỉ ở đó cậu ta mới được tham dự giải Fifa mạnh nhất châu Âu. Bạn có biết huyền thoại Quake 4, Johnathan "Fatal1ty" Wendel chứ? Nhưng bạn có biết Maciej "av3k" Krzykowski của tôi đã đánh bại Wendel 2 lần liên tiếp trong năm nay? Cậu bé của tôi chỉ mới 15 tuổi và sẽ còn đi rất xa", ông Bas nói. Tinh chuyên nghiệp của e-Sports tại WCG còn được thể hiện qua những game thủ đã từng khoác qua nhiều màu áo của các clan. "SG từng có 1 đội CounterStrike (CS) nhưng đã tách khỏi chúng tôi. Sắp tới SG sẽ thành lập 1 đội mới", ông Bas cho biết. Đội CS mà ông Bas nhắc tới chính là hoorai của Phần Lan, chiếm giải 3 của WCG2006 sau khi đánh bại NoA. Ngay cả tay game vô địch Fifa WCG2006 cũng là thành viên của clan lớn nhất hành tinh - SK Gaming *(www.skgaming.com)*. Đội CS hạng nhì WCG 2006 là NiP cũng từng là thành viên của SK.Swe (SK Gaming Thụy Điển). Tuy nhiên, sau đó những "ninja mặc pijama" đã tách khỏi SK.Swe và đã qua mặt SK.Swe tại WCG 2006 Thụy Điển để đến Monza tham dự vòng chung kết.

Ngẫm lại về nền thể thao điện tử VN mới thấy... Có lẽ ngay trước và trong thời điểm diễn ra WCG2006 thì VN chỉ có 2 người chơi Fifa2006 là Luân và Hiệp, còn toàn bộ game thủ và clan Fifa VN đều đã say sưa với Fifa2007. Hiện VN không hề có một cơ chế luyện tập nào cho các game thủ trước khi tham dự WCG. Luân và Hiệp trước vòng chung kết phải "gào khản cổ" và "tìm đỏ mắt" mới rủ được vài người bạn đá Fifa2006. Nơi duy nhất các game thủ có thể tự "train" là đấu với bạn thân hay clan. Nhưng bụt nhà nào mà chẳng mất thiêng. Thiếu tổ chức, thiếu hỗ trợ và đào tạo là điều dễ nhận thấy của "nền" e-Sports không chuyên VN.

Dường như slogan "Beyond the game" đang vận vào nền game của chúng ta theo nghĩa đâu là những thứ ngoài game giúp các game thủ vươn mình thật sự để ung dung vào giới đẳng cấp cao.

Trên chuyến bay về VN, TGG còn nhớ câu nói của Luân: "Buồn thì buồn đấy nhưng thua thì thôi. Cuối năm nay có giải đấu của TGG và các clan phải không anh? Về nhà luyện Fifa2007 là vừa".

PHI QUÂN

VIỆT NAM E-SPORT CHAMPIONSHIP (VESC) - NÓNG LÊN TỪNG NGÀY

VIỆT NAM E-SPORT CHAMPIONSHIP (VESC) là giải thi đấu trong lĩnh vực giải trí điện tử do tạp chí THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN, công ty MRD phối hợp cùng cộng đồng người chơi game tổ chức trên phạm vi toàn quốc với mục đích xây dựng và thúc đẩy sự phát triển của ngành công nghiệp giải trí điện tử Việt Nam, từng bước hội nhập với công nghiệp giải trí điện tử thế giới. Thời gian đến vòng loại khu vực của giải VESC ngày một đến gần, mời các game thủ thử tham quan các "sàn đấu".

TRUNG TÂM GAME NÉT VIỆT. Game thủ tại Hà Nội đăng ký từ 28-30/11 và thi đấu vào 2-3/12 tại NetViet Cybergame, tầng 3 khu liên hiệp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội. Với diện tích hơn 600 m2, không gian thiết kế chuyên nghiệp chia thành nhiều khu vực: sử dụng máy, thi đấu, quầy bar, thư giãn. Với 206 máy cấu hình cực mạnh đáp ứng tốt các game hiện nay. Điểm độc đáo là game thủ sẽ không hề thấy thùng máy trong trung tâm - toàn bộ mainboard, ổ cứng được gắn trực tiếp vào bàn với hệ thống điều hòa, thông gió hợp lý.

Vào sáng ngày 1/12/2006 trung tâm này sẽ chính thức khai trương, anh Nguyễn Duy Cường, giám đốc điều hành NetViệt Jsc, tiết lộ: ngoài chương trình khai trương hoành tráng với các màn biểu diễn thi đấu, ca nhạc v.v. còn có rất nhiều tiết mục thú vị khác; đặc biệt NetViet Cyber sẽ miễn phí 100% thời gian chơi game trong ngày khai trương.

Ngoài mục tiêu hướng tới chuyên nghiệp trong cơ sở vật chất, phong cách phục vụ, dịch vụ, tính cộng đồng cũng là một trong những mối quan tâm hết sức đặc biệt luôn luôn được ưu tiên trong đường lối phát triển của NetViệt. Anh Cường cũng cho biết trung tâm luôn luôn có các hoạt động game dành cho tất cả thể loại game hiện có, đặc biệt hai

Game cho các Nàng

KHO BÁU BỊ BỎ QUÊN

Nhiều chiến lược gia về game phải tự hỏi: "Phải chăng chúng ta đang bỏ lỡ một nguồn lợi lên tới hàng tỷ USD?

KHI PHẢI ĐẸP RA TAY

Những bóng hồng luôn là tâm điểm của những hội chợ game uy tín như E3 hay Tokyo Gameshow, nhưng phần lớn người đến xem nghĩ đến họ như những "bông hoa" trang trí mà không hề nghĩ rằng chính họ cũng là một phần không thể thiếu trong sự thăng hoa của ngành công nghiệp game. Những cô gái của thế giới game như Amber Dalton, Amy Brady cùng các cộng đồng game thủ nữ như PMS Clan, Frag Doll hay Girlz of Destruction đang dần củng cố vị thế với những thành tích mà các game thủ nam cũng phải nể phục. Không chỉ đẹp, những game thủ nữ ngày càng chứng tỏ họ không hề kém cạnh nam giới ở bất kỳ trò chơi nào, từ chiến thuật cho tới hành động, kể cả game đối kháng. Ngoài nữ chiến lược gia Seo Ji Soo (biệt danh ToSsGirL) đã làm giới StarCraft xứ Hàn dậy sóng, trong danh sách thi đấu Halo2 năm 2005 còn có PMS Clan đã vượt qua hàng trăm đối thủ để leo lên hạng thứ 8 và Frag Doll cũng nổi đình nổi đám với giải "Ghost Recon: Advanced Warfighter" khi xếp hạng 8/10.

Bên cạnh việc thi đấu và thể hiện mình trong những game dành cho nam giới, các nhóm game thủ nữ còn theo đuổi một mục tiêu chung là quảng bá cho các game dành cho phái yếu và thu hút sự chú ý của những nhà phát triển game. Cố gắng của họ bước đầu đã gây sự chú ý. "Rõ ràng là có rất nhiều phụ nữ chơi game, vì thế chăm sóc đối tượng khách hàng này là một việc thật sự quan trọng",

máng game online và game thi đấu đang hết sức phát triển hiện nay.

Net Việt có mối quan hệ khăng khít với cộng đồng người chơi game (eSport Việt Nam), đặc biệt là website: www.esport.vn. Ngoài việc phối hợp tổ chức sự kiện vòng loại tại Hà Nội giải đấu VESC vào ngày 2-3/12/2006, Net Việt sẽ phối hợp cùng cộng đồng eSport Việt Nam tổ chức hệ thống sự kiện, giải đấu game hàng năm trong khuôn khổ eSport Việt Nam League.

KHÔNG GIAN ẢO. Trong khi đó các game thủ của TP HCM sẽ thi đấu vào 2 ngày 16-17/12 tại Không Gian Ảo, 58C Đồng Nai, cư xá Bắc Hải. Không Gian Ảo là địa điểm không xa lạ gì với giới game thủ tại TP HCM vì đây là nơi thi đấu thường xuyên của các giải game lớn như WCG, MU online, PTV... Phòng máy với hơn 200 máy tính có cấu hình mạnh, nối mạng LAN đủ sức đáp ứng cùng lúc nhiều game thủ thi tài. Ngoài ra, địa điểm của phòng game cũng rất thuận tiện với khu vực thi đấu rộng rãi đáp ứng cho các cổ động viên đến ủng hộ các bạn của mình. Hẹn các bạn số sau, chúng tôi sẽ tường thuật giải đấu chi tiết hơn.

HOÀN - BÌNH

Toàn cảnh mặt tiền phòng game.

Không gian chơi game thoải mái và rộng rãi.

Phiếu giảm giá

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 9% khi mua thẻ chơi game Võ Lâm Truyền Kỳ; Giảm giá 12% khi mua thẻ @Cash (TS Online, Gunbound, Hiệp Khách Giang Hồ).

Liên hệ: Công ty TNHH Châu Huỳnh Mai; 197/5 Cách Mạng Tháng 8, F.4, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 2907 157; Website:www.sieuthithe.com.

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/09 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Phiếu giảm giá:

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Giảm giá 5% khi mua RAM Corsair

Được phân phối và bảo hành bởi công ty TNHH Khải Thiên (KTC Co., Ltd), tại các cửa hàng vi tính có bán sản phẩm này trên toàn quốc.

Liên hệ: 384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, Tp. HCM; ĐT: (08) 8341 323

Thời gian giảm giá: Từ ngày 25/06 - 31/12/2006

Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc.

Morgan Romine, giám đốc marketing trực tuyến của Ubisoft cho biết.

...VÀ LÊN TIẾNG ĐÒI BÌNH ĐẲNG

Phái yếu vẫn xuất hiện với tần suất khá nhiều trong các game hiện đại. Nhưng thật đáng buồn, những nhân vật đó thường xuất hiện để "làm màu" hay "khoe hàng" nếu không thì cũng động tay động chân như những chiến binh đầy nam tính. Phản cảm nhất phải kể đến là những cô nàng diện bikini mà các tay súng nam sẽ được phép sở hữu như là phần thưởng chiến thắng trong Grand Thef Auto. Tara Teich, một nữ lập trình viên game 26 tuổi phẫn nộ: "Vì sao phụ nữ trong game lại luôn phải như gái gọi ở Las Vegas?".

Không chỉ với những game kiểu "xã hội đen" như GTA, ngay ở những series game nổi tiếng, kiều nữ Lara Croft của Tomb Raider hay nữ hiệp WU của Jade Empire vẫn luôn xuất hiện trong những bộ trang phục khá thiếu vải. Tammy Yap, nữ lập trình với 6 năm kinh nghiệm tại Midway Home Entertainment cũng cho rằng hình tượng phụ nữ đang bị giới sản xuất game lạm dụng theo chiều hướng xấu. "Các tạp chí game cũng thường xuyên đăng hình phụ nữ trong trang phục hai mảnh trên bìa báo. Họ rõ ràng chỉ hướng vào việc thu hút cánh đàn ông. Như thế không có gì sai, nhưng phụ nữ cũng cần được quan tâm như là một đối tượng chính, một nguồn thu tiềm năng" Yap nói.

KHO BÁU BỊ BỎ QUÊN

"Đây là một tiềm năng đang bị lãng quên và chúng ta phải hối hận vì chuyện này" - David Gardner, giám đốc điều hành Electronic Arts (EA), đã phải thốt lên như vậy trong một cuộc họp báo tại Edinburgh. Theo một điều tra của hãng này, khoảng 40% các em gái chơi game không còn hứng thú với trò chơi chỉ sau một năm. Khi các bóng hồng quay gót thì những người khổng lồ như EA có nguy cơ thất thu hàng triệu USD.

Phụ nữ có thể đóng vai trò quan trọng trong sự phát triển của ngành công nghiệp 10 tỷ USD này, nếu nó mang đến những gì họ muốn. Nhưng cho đến năm 2006, vẫn còn rất nhiều phụ nữ cho rằng khó có thể tìm thấy game có nội dung phù hợp với họ.

Mặc dù đã lác đác xuất hiện một số game chú ý đến phái nữ, nhưng những con số này vẫn chỉ như sao buổi sớm. The Sims và gần đây nhất là sự xuất hiện của Audition được coi là một tín hiệu đáng mừng, nhưng nhìn chung, cán cân giữa game cho nam giới và nữ giới vẫn còn quá chênh lệch. Gardner nói: "Vẫn còn quá ít game được sản xuất theo đúng thị hiếu của phái nữ. Họ không muốn chơi những trò chơi như đi mua sắm hoặc trang điểm đơn thuần".

Khi thị trường đang "khát", bất kỳ sự xuất hiện của một game cho nữ giới nào cũng thu hút được sự chú ý. Ngay tại Việt Nam, chỉ 2 tháng sau khi được VTC phát hành, game trực tuyến Audition đã thu hút tới 2,8 triệu người đăng ký. Theo ông Trần Hoàng Minh, giám đốc VTC Game, con số này xem ra còn tăng cao trong thời gian tới. "Audition thu hút game thủ nữ và game thủ nữ lại là lý do chính để các game thủ nam tìm đến" - ông Minh giải thích.

Từ câu chuyện thành công của Audition, một câu hỏi mới đã xuất hiện: Game online Việt Nam đang phát triển mạnh mẽ, hàng chục đầu game đã và sẽ xuất hiện, nhưng liệu có bao nhiêu game dành cho phái nữ? Xem ra chưa có gì hơn trong 6 tháng tới.

Thế giới cân bằng không chỉ là điều chúng ta muốn hướng tới trong cuộc sống. Trong thế giới game, những xã hội ảo cũng bắt đầu tìm về trạng thái cân bằng nguyên thủy. Theo nhiều nhà nghiên cứu thì bài toán "giới tính" này sẽ được giải quyết triệt để trong 10 năm tới. Những thế hệ game tương lai sẽ tự cân bằng các giá trị giới tính của chính mình nếu không muốn bị đào thải. Còn chúng ta sẽ chờ đợi những trò chơi dành cho phái yếu tiếp tục xuất hiện ở Việt Nam.

LÊ HOÀNG

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

CYBERWORLD – Công Ty CP Công Nghệ Thế Giới Ảo 3,34
GAMELOFT- Công Ty TNHH 37
HALO 40
HIỆP LỰC 67
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 69
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin ..... Bìa 3
PC WORLD VN ..... Bìa 2, 75
SILICOM GROUP 27
VDC-NET2e 36
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

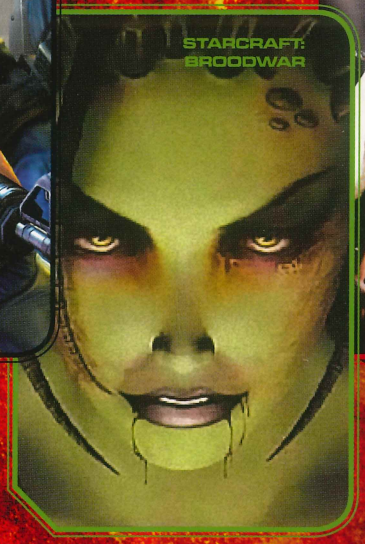
Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

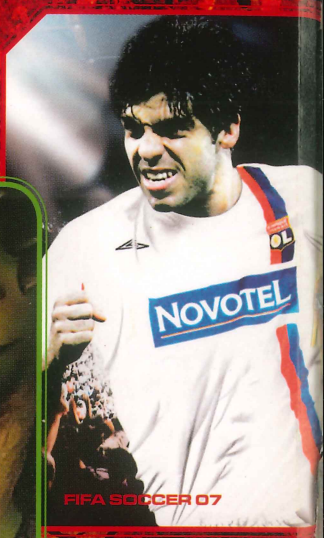
GIẢI VÔ ĐỊCH THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM

Thế Giới Game
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VN

THÁNG 12/2006

Một sự kiện quan trọng sẽ chính thức ra mắt cộng đồng game Việt Nam





GIẢI VÔ ĐỊCH
THỂ THAO ĐIỆN TỬ VIỆT NAM
LẦN THỨ NHẤT
Vietnam E-Sport Championship (VESC)

Giải thi đấu game QUY MÔ và CHUYÊN NGHIỆP nhất Việt Nam do tạp chí THẾ GIỚI VI TÍNH - THẾ GIỚI GAME phối hợp với công ty MRD và cộng đồng game thủ Việt Nam tổ chức

ĐƠN VỊ TỔ CHỨC

MRD — THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

TÀI TRỢ CHÍNH: intel

TÀI TRỢ VÀNG: abit Annabit Computer

TÀI TRỢ THIẾT BỊ: CORSAIR

TÀI TRỢ MÁY CHỦ: CMS

TÀI TRỢ ĐƯỜNG TRUYỀN: VDC

BÁO TRỢ THÔNG TIN: Vitinh Online — VIR Đầu tư

CÁC GAME THI ĐẤU:

WARCRAFT (Frozen Throne 1.20)
STARCRAFT (Brood War 1.14) / **COUNTER-STRIKE** 1.6
PRO EVOLUTION SOCCER 6 (nền PS2) / **FIFA SOCCER 07**

THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM THI ĐẤU:

1. VÒNG LOẠI:

- Tại Hà Nội: **Net Việt Cyber Game**, Tầng 3 - Khu liên hợp thể thao Hoàng Cầu, Đống Đa, Hà Nội từ 2/12 – 3/12/2006.
- Tại TP.HCM: **Cyber Game: Không Gian Ảo**, 58C Đồng Nai, Cư Xá Bắc Hải, Q.10, TP.HCM từ 9/12 – 10/12/2006.

2. VÒNG CHUNG KẾT:

52 game thủ vượt qua vòng loại ở 5 bộ môn thi đấu sẽ tham gia vòng chung kết được tổ chức tại: CLB Văn Hóa – TDTT Quận 1, 116 Nguyễn Du, Quận 1 từ 16 – 17/12/2006.

Thông tin về đăng ký tham gia và chi tiết giải đấu được đăng tải trên THẾ GIỚI GAME và website www.pcworld.com.vn, www.esport.vn.

LIÊN HỆ ĐỂ BIẾT THÊM THÔNG TIN:

PHÒNG 509, 79 Trương Định, Q.1
ĐT: (84-8) 825 0133 - Fax: (84-8) 823 7335

VTC GAME ONLINE
MASANG SOFT
Cao Bồi Không Gian
http://caoboi.vtc.vn
MIỄN PHÍ SUỐT ĐỜI
HÃY GỌI 19001530 ĐỂ NHÂN VIÊN KỸ THUẬT HỖ TRỢ CÀI ĐẶT (ĐỐI VỚI CÁC CỬA HÀNG TẠI HÀ NỘI)
THIÊN HÀ RỰC LỬA
VTC GAME PHÁT HÀNH, BẢN QUYỀN THUỘC VỀ MASANG SOFT

Càng nhiều...càng nhanh!

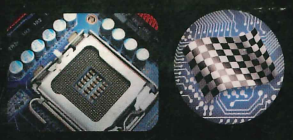
Bo mạch chủ 4 lõi (Quad-Core) tối ưu của GIGABYTE

Supports Intel Core 2 Duo inside

Thiết kế nguồn điện mạnh

Nguồn điện 6 pha hoặc hơn

Bus hệ thống được tối ưu



(DQ6 / DS rev. 2.0 series ATX Platform)

Siêu bền

Thiết kế tất cả tụ điện đều ở thể rắn

(DQ6 / DS series)

Không ồn và mát

Công nghệ Silent-Pipe

Mát cực kỳ

(DQ6 / DS4) (DQ6)

Hiệu năng cao và dễ nâng cấp

Outstanding Overclocking & Overvoltage

EASY TUNE 5 System Enhancement Tool

(S3 above)

Vista Premium Ready & Advanced Audio Quality

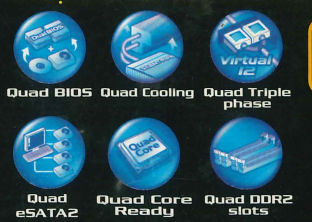
VISTA PREMIUM READY

(DQ6 / DS rev. 2.0 series ATX Platform)

6-Quad GA-965P-DQ6 (rev. 2.0)

DOLBY DIGITAL LIVE | dts CONNECT

Hỗ trợ CPU Intel® Core™2 Extreme 4 lõi



Siêu bền
Toàn bộ tụ điện ở thể rắn

D (Ultra Durable) : Bo mạch chủ có toàn bộ tụ điện ở thể rắn

S Series GA-965P-DS4 (rev. 2.0)

Hỗ trợ CPU Intel® Core™2 Extreme 4 lõi

Siêu bền
Toàn bộ tụ điện ở thể rắn

* Windows VISTA Ready Requirement : • High Definition Audio • DirectX 9.0 VGA

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Nhà phân phối:

MicroStar YOUR HIGH-TECH PARTNER

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh Tel : 04 5371525
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội